

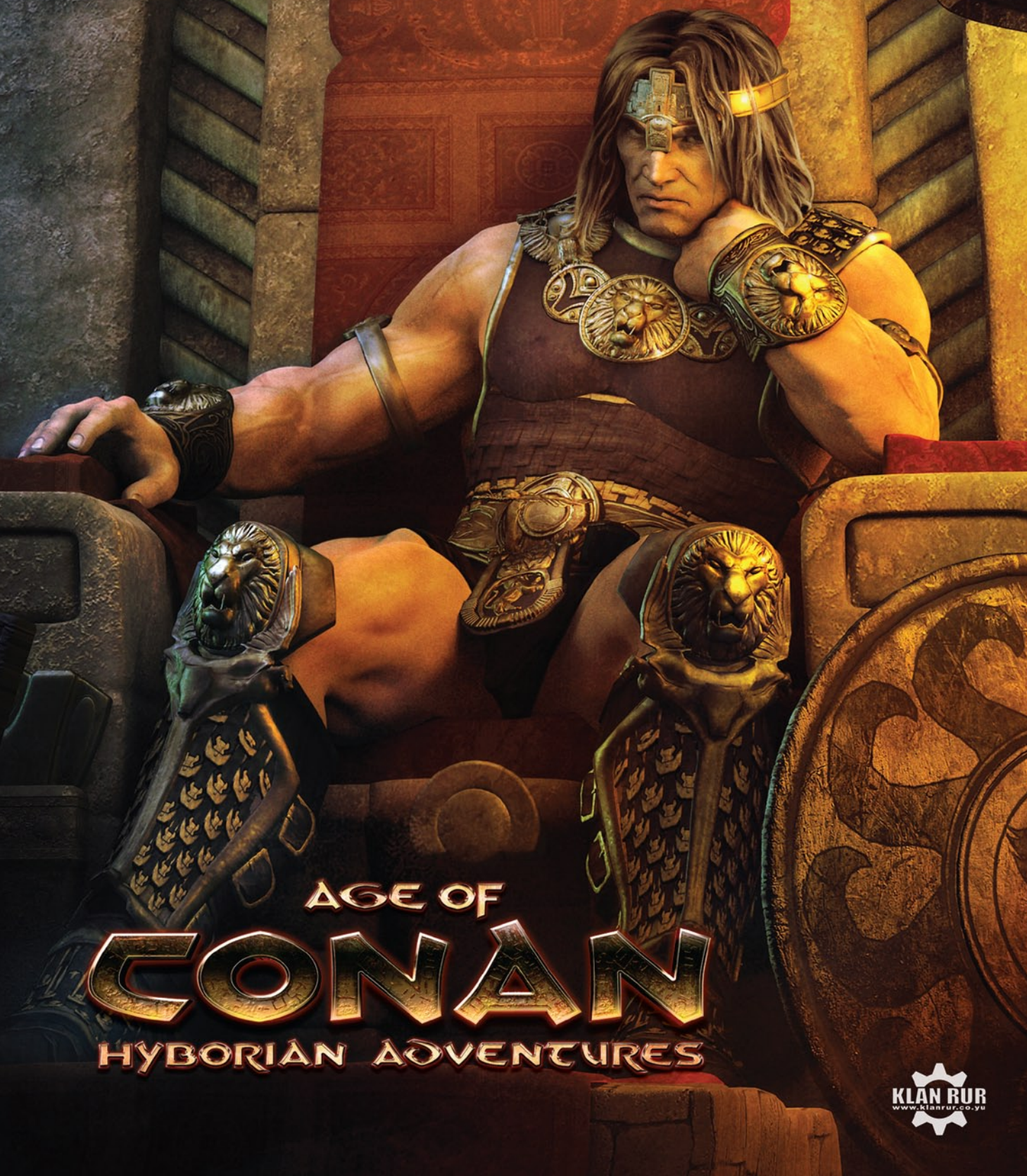
EKSKLUZIVNO: Logitech Gran Turismo 5 volan!

JUN 2008. 24. BROJ

# PLAY!



CT Computers  
Member of  
ComTrade Group



AGE OF  
**CONAN**  
HYBORIAN ADVENTURES

KLAN RUR  
[www.klanrur.co.yu](http://www.klanrur.co.yu)



ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom  
**OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!**



You know it.

**CALL CENTAR**  
**011 201 56 78**  
[www.comtradeshop.com](http://www.comtradeshop.com)



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries



**PLAY!**



Može se naći u paketu  
**The Orange Box**



# TEAM FORTRESS 2

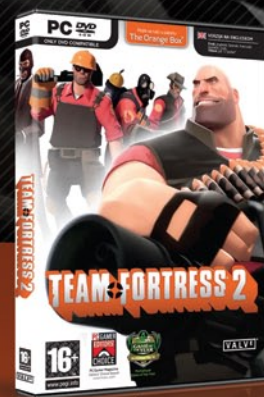
Proглаšen najboljom igrom godine za više igrača,  
od strane sajta GameSpy.com, Team Fortress 2  
sada dolazi samostalno, van paketa Orange Box.



PC Gamer Magazine  
Editors' Choice Award  
United States, 2007

© 2008 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress, the Team Fortress logo, Portal, the Portal logo, Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.





Svi naslovi iz bestselera **The Orange Box** sada su dostupni i u zasebnim verzijama, tako možete izabrati i kupiti **Half-Life® 2 Episode Pack** (Episode 1 i Episode 2), ili **Portal™** - najinventiviju igru 2007. godine ili najbolje ocenjenu igru za više igrača u prošloj godini - **Team Fortress® 2**





[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)





# Uvodnik

## ZAGORI!

Nije u pitanju strip, nisu u pitanju "oni" zagori, već mi je stvarno najkomplikovanije da smislim naziv Uvodnika. I kako sam ovaj smislio? Slučajno mi je pao pogled na "Zagori", grčku flaširanu vodu kupljenu u Super Vero-u (eto malo besplatne reklame za njih).

Suštinski, ovoga puta nemam šta pametno da vam kažem. Rodendan nam je, dve godine smo već na domaćem medijskom nebu, nije to malo. Preživeli smo uspone i padove, promene prelamača, saradnika, partnera i oglašivača, ali smo i dalje tu, a to valjda isto nešto znači.

Želimo da u budućnosti budemo još bolji, kvalitetniji i jači, a u tome nam samo vi možete pomoći svojim stalnim kritikama i savetima. Da bih nadalje izbegao ovaj "sirasti" uvodnik, reći ću vam samo da je Wii Fit neviđena zabava, kako za mene koji se lomam po sobi, tako i za komšije koje kroz prozor sve to gledaju i verovatno snimaju, pa ako vidite nekada na YouTube-u video u fazonu "poludeli komšija izvodi sektaške rituale", nemojte specijalno da se uplašite, sve je ok!

Ajmo sad lagano na čitanje i pripremu za leto. Već je jun, svi završavaju svoje obaveze, uplaćuju aranžmane i spremaju se za more. Oni koji ostaju u Beogradu će biti u prilici da putuju na posao nešto "pročišćenijim" ulicama, a oni koji ne rade ništa u životu, neće imati problem sa vrućinom jer se neće puno oznojiti. Tako da mu to sve dode kao jedna win-win situacija.

## TOP 5

### 1. AGE OF CONAN – HYBORIAN ADVENTURES

Konačno je stigla igra koja pretenduje na to da "odseče glavu" WoW-u. Iako nismo stigli dovoljno da se okušamo u životu u Hyboriji da donesemo konačan sud o ovoj igri, opisaćemo prve korake svakog igrača koji želi da oseti život u doba Konana. Konačan opis očekujte u sledećem broju.

### 2. CRYISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Ovo je je poslednji naslov u kompilaciji, mada hronološki smešten ispred originalne priče. On prati Zack Fair-a, sporednog lika iz FFVII, koji je naizgled imao jako malu ulogu u široj slici svih dešavanja koja smo u toj igri ispratili.

### 3. PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PES2008 za Wii je najoriginalnija vizija fudbala koju smo ikada videli, a koja pritom i odlično funkcioniše. Još malo poliranja i usavršavanje igre u odbrani, i sledeći PES za Nintendo-ovu konzolu mogao bi da bude najbolji i najzabavniji ikada.

### 4. BOOM BLOX

Ovo je igra koja se lako uči, ali se teško postaje majstor u njoj. Zabavna je za jednog ili više igrača. Užasno je zarazna. Moguće je praviti svoje nivoe. Savršeno koristi Wii Remote.

### 5. EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Prava stvar za hard core stratege koji su jedva dočekali novog člana u serijalu Europa Universalis. Slobodno se može reći da je dostojan svojih prethodnika.



# Broj 24 – jun 2008.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

## GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

## UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

## REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

## SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović

## LEKTOR:

Andrijana Ćirković

## ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

## POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

## PRELOM:

Miroslav Jović

## KONTAKT:

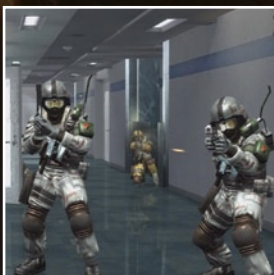
PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,  
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) : Rur Industries, 2006. -  
Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

# 60

## Time Crisis 4

Verovatno jedna od najpoznatijih igara za konzolne sisteme TimeCrisis, konačno je dobila svoj najnoviji nastavak, i svi oni željni pucanja biće u prilici da u rukama drže novi Guncon, "SF" pištolj koji je glavni kontrolni uređaj u ovoj igri.



# 30

## Demigod

Demigod je smešten u svet koji kombinuje futurističke i fantasy elemente u koherentnu celinu, a kako će postojati i singleplejer deo, naslućuje se i okvira priča o palim herojima i polubogovima koji kroz borbe u arenama bogova pokušavaju da okaju svoje grehe i zasluže božanski status.



# 64

## Crisis Core: Final Fantasy VII

Ovo je je poslednji naslov u kompilaciji, mada hronološki smešten ispred originalne priče. On prati Zack Fair-a, sporednog lika iz FFVII, koji je naizgled imao jako malu ulogu u široj slici svih dešavanja koja smo u toj igri ispratili.





# AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



## Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



## Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



## Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

# SADRŽAJ

- 7 **Uvodnik**
- 8 **Sadržaj**
- 10 **Techware**
- 13 **13th page**
- 16 **Flash**
- 24 **Event: PlayStation Day**
- 28 **Retro Play! April 1998.**
- 30 **Previews**
  - 30 Demigod
  - 32 LEGO Indiana Jones
  - 34 FaceBreaker
  - 36 Don King Presents: Prizefighter
  - 38 Ghostbusters: The Video Game
  - 40 Ninja Gaiden II
- 42 **First Look**
  - 42 Age of Conan: Hyborian Adventures
- 47 **Reviews**
  - 48 Europa Universalis: Rome
  - 52 XIII Century: Death or Glory
  - 54 Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens
  - 56 Overclocked: A History of Violence
  - 58 Iron Man
  - 60 TimeCrisis 4
  - 62 Boom Blox
  - 64 Crisis Core Final Fantasy VII
  - 66 Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)
- 68 **Modovi**
- 74 **Hardware**
- 83 **Software**

# MORE

\*\*\*\*\*

## 76 | CoolerMaster Centurion 590

Višezvezgarni procesori, grafičke karte sa dva GPU-a, vodeno hlađenje, ventilatori na hard diskovima, već su uobičajene pojave kod vlasnika modernih PC računara. Zajedničko za sve nabrojano je adekvatno hlađenje kojim se obezbeđuje stabilan rad sistema, a koje umnogome zavisi od limarije u koju je spakovano.



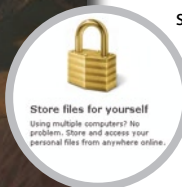
## 78 | Logitech Driving Force GT

Utasak igranja Gran Turismo-a 5 sa volanom ne može se nimalo porediti sa osećajem igranja na džojpedu, stoga vam svakako preporučujemo da probate ovaj volan bilo da jeste ili niste fan vožnji ovog tipa.



## 87 | On-line Storage

Onlajn skladište je sigurno polje u kom itekako ima mesta za inovaciju. Puno je sajtova koji nude besplatno kačenje vaših fajlova na njihove servere, ali većina traži registraciju, ima mali kapacitet, poneki i naplaćuju, useability je loš, i tako dalje. Ipak, ima i nekih koji valjaju. Mi smo odabrali pet takvih ...

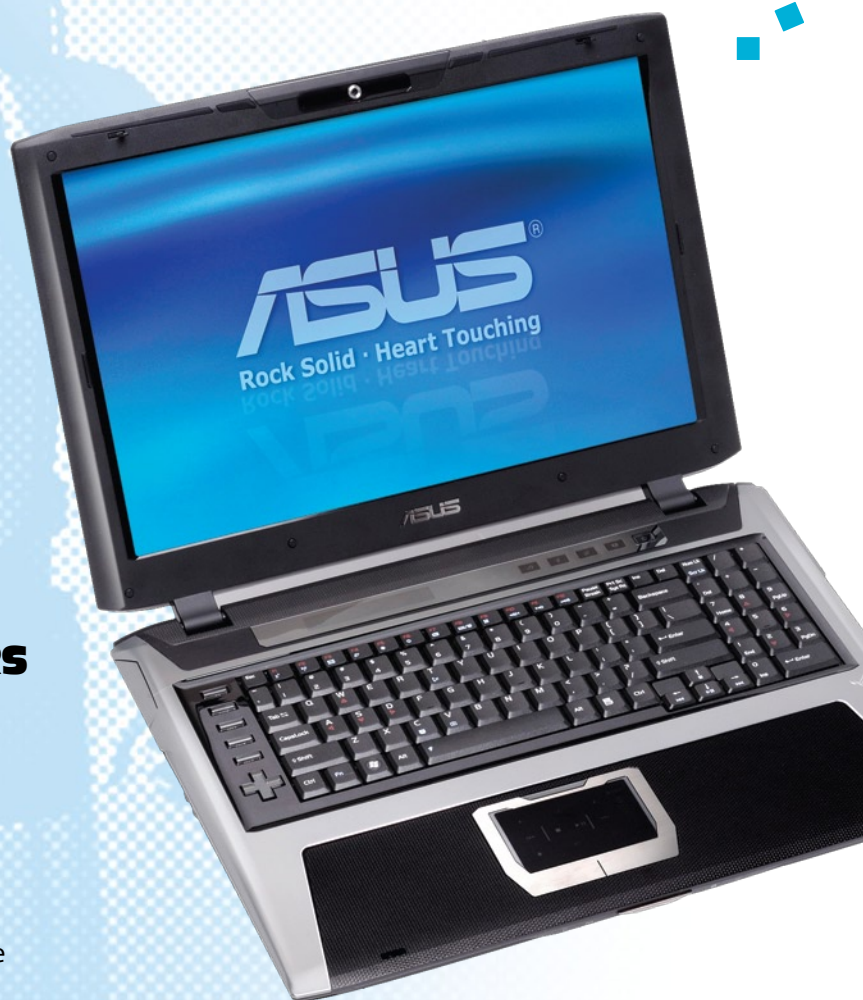




# TECHWARR

## REPUBLIC OF GAMERS ASUS NOTEBOOK

Asus je proširio ponudu proizvoda sa oznakom "Republic of Gamers", tako da će ona od sada uključivati i igrčke laptopove. Prvi model po imenu G70S, teži 4.7 kg, ima 17-inčni ekran rezolucije 1920x1200 tačaka, i sadrži Core 2 Duo T9500 procesor na 2.6 GHz, 4 GB DDR2 memorije, dva diska od 320 GB vezana u RAID, i dve GeForce 8700M GT kartice u SLI režimu. Tu je još i dvobrzinski Blu-ray drajv, dvomegapixelsna kamera, HD zvuk i čitač SDHC kartica. Cena je nepoznata, ali će verovatno biti suludo visoka, a model će se u prodaji pojaviti vrlo brzo.



## TELENOR I OPERA MINI

Kompanija Telenor omogućila je svojim korisnicima krajem maja da na svojim mobilnim uređajima imaju na raspolaganju elegantniji surf uz pomoć Opera Mini browser-a. Budući da je Opera Mini sasvim pristojno funkcionalno parče softvera, odnosno da pomoću nje imate veoma dobar Internet browser na vašem mobilnom telefonu, sve što treba da uradite je da na Telenor WAP portalu preuzmete instalacionu arhivu. Usluga je, naravno, ograničena na Telenor korisnike, a sa mogućnostima velike kompresije Internet stranica i trenutnih 40 miliona korisnika, Opera Mini je praktično jedino ozbiljno rešenje za mobilni surf.





## LOGITECH PURE-FI MOBILE ZVUČNICI ZA TELEFONE

Logitech je predstavio Pure-Fi Mobile sistem bežičnih zvučnika namenjen mobilnim telefonima. Sistem koristi Bluetooth vezu sa A2DP (Advanced Audio Distribution) profilom, pa je moguće puštati zvuk na njemu sa udaljenosti od 10 metara od telefona. Pure-Fi Mobile se takođe može koristiti i kao bežični spikerfon – tu su dva ugrađena mikrofona (jedan za snimanje glasa, drugi za blokiranje pozadinske buke). Kontrole za javljanje i prekid razgovora nalaze se na vrhu zvučnika, pa nema potrebe da se traži telefon. Uz zvučnike stiže i zaštitno pakovanje, zajedno sa kablovima za punjenje, a baterije drže do 12 sati neprekidnog rada. Kada ponestane baterije, zvučnici se mogu napajati preko kablova za punjenje ili mini-USB kabla, a pored Bluetooth veze, podržani su i kablovi preko klasičnih 3.5 mm konektora.

## COOLERMMASTER-OVO PRVO HIGH-END NAPAJANJE SA 80 PLUS SILVER REJTINGOM

CoolerMaster je nedavno najavio seriju napajanja sa UCP (Ultimate Circuit Protection) zaštitom, a za model od 900 W utvrđena je prosečna efikasnost od 86.52%, odnosno 88.14% pri opterećenju od 50%, pa je isto dobio 80 Plus Silver rejting koji se dodeljuje svim napajanjima koja ostvaruju efikasnost od najmanje 85% pri 20 i 100%, odnosno efikasnost od 88% pri 50% opterećenja. To je ujedno i prvo napajanje više klase sa Silver rejtingom, a sva tri preostala napajanja sa ovim rejtingom razvijaju snagu ispod 300 W. Treba spomenuti da su modeli od 700 i 1100 dobili Bronze rejting.



## GIGABYTE TUŽEN ZBOG KLEVETE

Borba tajvanskih titana se nastavlja: nakon početnog PR "koškanja", Asus je presavio tabak i sada će da tuži Gigabyte zbog izjava koje je ova kompanija iznela na račun EPU tehnologije. Izjave se tiču uštede energije koja se koristi na novim Asus pločama. Asus kaže da je Gigabyte izneo netačne podatke i da je koristio fotografije ploča sa oštećenim kondenzatorima, predstavljajući ih kao Asus-ove, za šta je kasnije utvrđeno da se radi o slikama grafičkih kartica drugog proizvođača. Ostaje da se vidi šta će na sve ovo reći Gigabyte u narednom periodu.





# Nagradna anketa povodom drugog rođendana!

# PLAY!

Kao što znate, drugi rođendan časopisa PLAY! se približava! Kako bismo sa vama, našim dragim čitaocima, proslavili rođendan na što bolji način, odlučili smo da nagradimo najsrećnije među vama u velikoj nagradnoj anketi. Kao i uvek, dobiti nagrade nije nimalo teško. Sve što treba da uradite jeste da pošaljete SMS na broj 1990 i odgovorite na pitanje koji rođendan slavi časopis PLAY!, i to je sve!

**Poruku šaljete u formatu "GAM x" na broj 1990 (Primer - "GAM 6"), naravno bez navodnika.**

*\*Broj 6 nije tačan odgovor.*

**Spisak nagrada je, kao što ćete videti, prilično bogat:**



1x Sony Playstation 3



1x Logitech G15 keyboard



1x The Orange Box

**and more...**

- 1x Sony PSP slim/lite
- 1x Command & Conquer saga - Svih 12 C&C igara + Tiberium Wars
- 1x Guild Wars Prophecies & Factions
- 1x Command & Conquer: Kane's Wrath
- 1x FIFA 08
- 1x Burnout Paradise - PS3
- 1x Resident Evil 4 - Wii
- 1x PLAY! majica

**Kao što vidite nagrade su izuzetno vredne i ima ih dovoljno da se za svakoga nađe ponešto! Stoga požurite i pošaljite SMS na 1990 u formatu "GAM aktuelni\_rođendan" i jedna od nagrada može biti vaša!**

Partneri nagradne igre



Kada bih pisao neki izveštaj o proputovanju kroz Veliku Britaniju, onda bih sasvim sigurno počeo sa “hirurški preciznim” obradivim površinama. One su prva stvar koju ćete primetiti kada avion, nakon okeana i mora, dođe do kopna. Definitivno se ne kaže za džabe “engleska trava”. No, to, naravno, nije ono što je najinteresantnije. Zanimljivi su i britanski pabovi, zanimljive su i znamenitosti koje jednostavno ne možete da ne posetite – Tower bridge, crveni autobusi ili ono smešno naslagano kamenje.

Sve je to lepo i fino, međutim, svakome ko je čitav život proveo u kontinentalnoj Evropi, glavni problem će svakako predstavljati “naopaka” vožnja, odnosno vožnja levom stranom. Pre te priče, mala digresija – iako voze levom stranom, penjanje uz pokretne stepenice funkcioniše i dalje tako da sa desne strane idu oni koji stoje i voze se, a sa leve oni koji bi da požure uzbrdo (što bi rekli Nemci – rechts stehen, links gehen). Ovaj princip primenjen je na još nekoliko kojekakvih situacija, ali je vožnja i dalje “obrnuta”.

I tu se dolazi do glavnog problema – ne daj Bože da vi sami sednete za volan. Morate dobro da se zamislite, koncentrišete i krenete polako, pažljivo i odmereno, da slučajno ne biste završili u nekom autobusu ili tako što, recimo, stojite na izlaznoj rampi i čekate da uđete na parking, i pitate se zbog čega se rampa ne otvara.

Kada vas vozi neko drugi, situacija je donekle bolja, jer ne predstavljate toliku opasnost za saobraćaj, svoj život i živote drugih, ali, ako ste vozač (a i ako niste, ali posebno ako jeste), vožnja će za vas biti pravi pakao. Stalno ćete imati utisak da će neko da vas udari, da vozač ne zna kuda ide, da će da pređe u suprotan smer ili nešto treće. ‘Ajde da kažemo da ulice možda čak i savladate, ali kružni tok... tu tek nastaje prava zabava. Kompletan tok je u obrnutom smeru od onog na koji ste navikli, pa ćete se, čak i ako ste prekaljeni vozač sa višedecenijskim iskustvom, propisno isprepadati i iznjojiti više puta dok iz kružnog toka izađete.

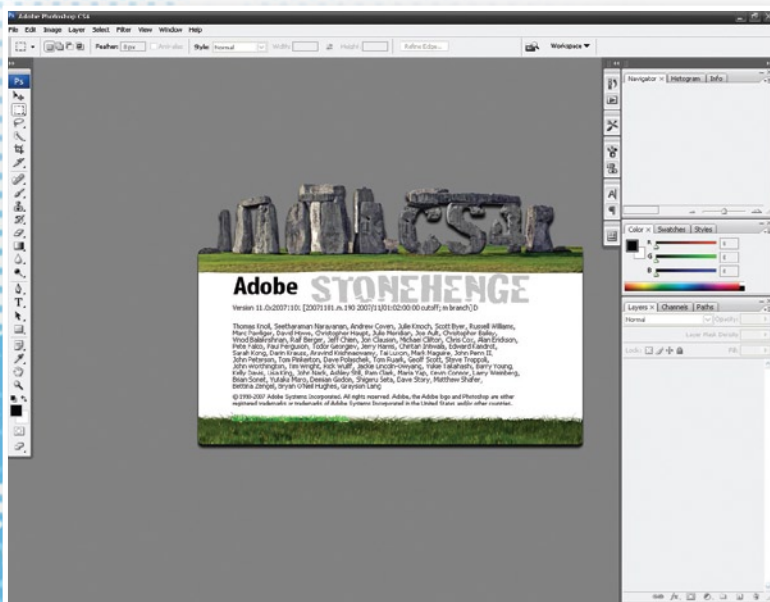
Ništa nije manje opasno biti pešak, možda je zapravo i opasnije. Iako su Britanci pametno napisali na asfaltu pešačkog prelaza “Look left”, i dodali strelicu koja pokazuje na levu stranu (ili Look Right, naravno), često će vam se desiti da mahinalno, umesto desno, pogledate levo, i da imate potencijalni problem sa vozilom koje vam ide u susret. Čak i ako to naučite, problem broj dva nastaje u refleksnoj reakciji vaše glave koja jednostavno mora da pogleda na levu stranu. Ako budete glavu držali u rukom, i tako je “blokiral” da pogledate levo, verujte mi, oteće vam se kontroli. Jednostavno ćete imati utisak da će vas te sekunde udariti ogroman autobus iz smera iz kog vam apsolutno nikakva “opasnost” ne preti.

Stoga se pazite ako se pojavite u Britaniji ili njenim nekadašnjim i sadašnjim kolonijama, ili nekim “trećim” zemljama kao što su, na primer, Malta ili Japan. Mada, u Japanu biste verovatno doživeli “napad” i od japanskog pisma i tehnologije, pa na obrnutu vožnju ne biste ni obratili pažnju.

13<sup>th</sup> page

Velika  
(!naopaka)  
Britanija





## SLEDEĆI PHOTOSHOP KORISTIĆE GPU AKCELERACIJU

Sajt TGDaily javlja da Adobe planira da u sledeću verziju Photoshop-a ubaci korišćenje snage grafičkog procesora za dodatno ubrzanje. Kompanija je već demonstrirala mogućnosti programabilnih GPU-ova u sedištu nVidia-e u Santa Klari u Kaliforniji, prikazujući zumiranje i rotiranje slike velike neverovatnih 2 GB, praktično u realnom vremenu. Takođe je prikazano dodavanje slike i efekata na 3D modele importovane u Photoshop, a detalje pogledajte na [www.tgdaily.com/content/view/37611/140/](http://www.tgdaily.com/content/view/37611/140/)

## SHARP I NAJTANJI CMOS SENZOR

Japanska kompanija Sharp objavila je sredinom maja da je proizvela najtanji CMOS senzor na svetu, rezolucije 5 megapiksela. Oznake RJ63SC100 i dimenzija 9.5 x 9.5 x 6.6 milimetara, on je definitivno minimalan, odnosno najmanjih dimenzija u svom opsegu. Naravno, minijaturnost će znati da cene najnoviji pozerski mobilni telefoni koji će, zahvaljujući ovakvim tehnološkim dostignućima, moći da budu sve manji, a opet, ne na uštrb funkcionalnosti. Isporuke su krenule, a cena senzora je trenutno 96 dolara, pa možete zamisliti koliko će ti budući telefoni koštati (očekuju se u drugoj polovini godine), ako sam senzor za kameru iznosi ovoliko.



[www.kingmax.com](http://www.kingmax.com)

**KINGMAX**

*Yours forever*



**Micro SD 2GB i 4GB**  
memorijske kartice



**Super Stick U Drive Series 2 i 4 GB**  
**2, 4 i 8 GB**  
USB Flash Disk



**SoDIMM LongDIMM**  
DDR2 2GB 800MHz  
DDR2 1GB 1066MHz  
DDR3 1GB 1333MHz  
memorijski moduli

[www.tntdoo.co.yu](http://www.tntdoo.co.yu)

**TNT**

**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
[info@tntdoo.co.yu](mailto:info@tntdoo.co.yu)

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

**TELEX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
[info@telix.rs](mailto:info@telix.rs)

**TELEX**





## KONAČNO XG STATION

Asus-ov XG Station, dodatak koji omogućava korišćenje jače eksterne grafike na laptopovima, napokon se bliži izlasku: unutar pakovanja nalaziće se GeForce 8600 GT, sa 256 MB sopstvene memorije, koristiće PCI Express x1 interfejs (protok koji odgovara AGP x2 režimu), a Asus tvrdi da će XG Station davati oko 6.7 puta bolje performanse u odnosu na Intel-ovo 965GM grafičko jezgro koje se ugrađuje u mnoge laptopove. Na XG Station-u nalaze se dva DVI porta, jedan TV izlaz i dva USB 2.0 konektora, a cena će iznositi oko 350 evra u Evropi.



## THERMALTAKE DUORB AX HLADNJACI ZA GRAFIČKE KARTE

Predviđajući dugo i toplo leto (a izgleda da je već stiglo), ThermalTake je spremio novi kuler po imenu DuOrb AX, za vlasnike jačih grafičkih kartica. Sastoji se od dva 80 mm ventilatora, sa maksimalnim protokom vazduha od 23.8 CFM i 2500 obrtaja u minutu. Ispod aluminijumskih rebara nalaze se dve šestomilimetarske bakarne toplotne cevi, a kuler teži oko 250 grama i može se montirati na GeForce 8600 GT ili jače, odnosno Radeon HD 18x0/19x0 ili HD 3850 ili jače kartice. U paketu se dobija i 13 metalnih disipatora za memorijske čipove, a u prodaji će verovatno biti u trenutku izlaska ovog broja PLAY!-a, možda čak i kod nas na tržištu.

## NINTENDO PLAĆA 21 MILION DOLARA KAO ODŠTETU ZA PATENT

Nintendo-u je protekle nedelje naloženo da plati 21 milion dolara Anascope-u, maloj tekasaškoj firmi, kao odštetu za kršenje autorskih prava. Naime, ova kompanija je još 2006. tužila i Nintendo i Microsoft zbog kršenja 12 patenata dobijenih između 1999. i 2005. godine. Sud je našao da je Nintendo ukrao ideje prilikom dizajna GameCube, WaveBird i Wii Classic kontrolera, dok je Microsoft stvar izgadio vanskudskim poravnanjem čiji detalji nisu poznati javnosti. Podsećamo, Sony je svojevremeno morao da plati čak 91 milion kompaniji Immersion, na račun korišćenja force feedback-a u svojim kontrolerima.





# FLASH



## Prototype odložen za 2009

GameSpot saznaje da će akciona open-world igra Prototype iz Radical Studios-a biti odložena za 2009. godinu. Prvobitno je trebalo da se pojavi za PC i obe najjače konzole na jesen, a razvojni tim se pravda da im je potrebno još vremena da bi ubacili sve "inovativne i groundbreaking" stvari koje su planirali za ovu igru.



## Rainbow Six Vegas 2 patch 1.02

Ubisoft izbacuje drugi patch za Rainbow Six Vegas 2, oznake 1.02, koji u igru donosi prepoznavanje govora, "KillCam" (to bi trebalo da je isto ono što i u Counter-Strike-u), ispravke preostalih multiplejer bagova, itd. Patch se može naći na download sajtovima kao što su AtomicGamer i Gamershell.



## S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Deep Silver objavljuje da će nastavak Stalker-a, sa podnaslovom Clear Sky, u Severnoj Americi izaći 29. avgusta. Podsećamo, radi se o postapokaliptičnoj survival pucačini koja se dešava nakon druge fiktivne nesreće u černobiljskoj nuklearnoj elektrani. Takođe, ukrajinski developer GSC Game World kaže da su hakeri uspeali da ukradu beta verziju spremeljenu za prikaz na E3 2007 sajmu, i da se ista već pojavila za download po raznim underground forumima i torrent trekerima. Ljudi koji su isprobali betu kažu da, za razliku od prvog Stalker-a, radi izuzetno dobro čak i na slabijim mašinama. Nadamo se da će puna verzija biti maksimalno ispolirana.





## BioWare popušta zaštitu na Mass Effect-u

Nakon burnih reakcija povodom katastrofalne najave BioWare-a da će Mass Effect koristiti obaveznu višestruku onlajn aktivaciju tokom instalacije i igranja, kao i obavezan pristup Internetu, verni kupci igara ove kompanije najavili su da će propustiti ovakvo maltretiranje korisnika i sačekati da se na Internetu pojavi krekovana piratska verzija (inače, korisnici na BioWare-ovom forumu mogu upisati serijske brojeve svojih legalno kupljenih igara u profil, nakon čega im se ispod imena pojavljuje koje sve BioWare-ove igre imaju u vlasništvu).

Zato sada čelnici BioWare-a najavljaju da će provera legalnosti igre biti značajno ublažena - biće potrebna samo jedna aktivacija (osim u slučaju preuzimanja dodatnog sadržaja sa Interneta) i tokom igranja neće biti potrebno držati ubačen disk u dražvu. Ipak, istu kopiju Mass Effect-a će u jednom trenutku biti moguće držati instaliranu na najviše tri kompjutera. Sve ovo važi i za igru Spore koja će imati isti način zaštite.

Electronic Arts dodaje da će PC verzija Mass Effect-a sadržati u sebi "Bring Down the Sky", dodatni sadržaj koji ubacuje oko sat i po vremena dodatnog materijala u igru, i za Xbox 360 verziju se mora kupiti preko Live Marketplace-a.

## GTA 4 u Ginisovoj knjizi rekorda

Guinness World Records potvrđuju da je Grand Theft Auto IV postao zabavni proizvod sa najvećom zaradom u prva 24 sata od izlaska, prodavši se u 3.6 miliona primeraka i zaradivši 310 miliona američkih dolara. Inače, produkciono budžet igre iznosio je približno sto miliona dolara, što je čini najskupljom igrom ikada.

## Valve prebacuje svoje igre i na Linux

Iako je Valve ranije tvrdio da je Steam striktno vezan za Windows i da neće biti verzija za Linux i Mac OS X, sajt Phoronix tvrdi da je iz proverenih izvora dobio informaciju da će Valve portovati svoje igre bazirane na Source endžinu i na Linux. Aktuelni endžin ("Source Engine 2007") koristi DirectX koji je deo Windows-a, ali je prethodnik, takozvani GoldSrc endžin koji je korišćen u Half-Life-u 1, baziran na Quake 1 mašini koja može da koristi i OpenGL. Valve kaže da je Source endžin visokomodularan, tako da se OpenGL podrška može implementirati, i tako nativno prilagoditi Linuxu- i drugim Unixolikim sistemima.

## Neće biti demoa Fallout-a 3

Pete Hines iz Bethesda-e potvrđuje da ova kompanija neće izbacivati demo verziju Fallout-a 3, jer je, po njihovim rečima, nemoguće "iseći" deo open-world igre i od njega napraviti smislenu demonstraciju. Ako nas pamćenje ne vara, nijedna Bethesda-ina igra do sada nije imala demo.



## Star Wars: The Force Unleashed

Sajt VideoGamer.com priredio je intervju sa Cameron Suey-om, producentom igre Star Wars: The Force Unleashed. Igra izlazi za PlayStation 3 i Xbox 360. U intervjuu je potvrđeno da igra, nažalost, definitivno neće izaći za PC. Kao razlog se ne navodi piraterija, već ogroman raspon između slabih i najjačih igračkih mašina koje se mogu naći na tržištu, a razvojni tim ne želi da njihovo delo neko tera na najjeftinijim karticama i jednojezgarnim procesorima pri niskom nivou detalja, dok iz konzola mogu izvući maksimum, znajući da će svi igrači videti i doživeti igru baš onako kako su developeri to zamislili.



## UT3 stiže na Xbox 360 sa novim sadržajem

Iz Epic-a su potvrdili da Unreal Tournament 3 za Xbox 360 stiže na leto, i da će sadržati ekskluzivan sadržaj, ali neće imati podršku za korisničke modifikacije, kao što je to slučaj sa PC i PS3 izdanjima. Ekskluzivni sadržaj čine pet novih mapa i dva karaktera, a u Epic-u tvrde da će se potruditi da očuvaju "ekskluzivnost", tj. da pomenuti sadržaj neće biti dostupan za PC i PS3.





## Gothic 4 preimenovan u Arcana: A Gothic Tale

Sledeći deo Gothic-a je ponovo promenio ime. Od sada se zove Arcana: A Gothic Tale. Kao razlog navodi se pravljenje "svežeg starta" serijala u Americi, gde Gothic nikada nije privukao veliku pažnju. Interesantno je da je razvojni tim potrošio nekoliko meseci na istraživanje igračkih preferenci u Evropi i Americi, tako da će severnoamerička verzija biti okupana u jarke boje, dok će evropska biti tamnija i "ozbiljnija" (!). Neki igrački sajtovi javili su da u "četvorci" igrači neće voditi dosadašnjeg bezimenog karaktera, već je stari junak sada kralj, a novi protagonista pokušava da ujedini njegovo kraljevstvo. S druge strane, iz JoWood-a kažu da igrači ne treba da uzimaju sve informacije zdravo za gotovo, pošto je igra i dalje u razvoju, i da ni autori ne znaju šta tačno žele da naprave.

## Odložen The Witcher: Enhanced Edition

Na opštu žalost, iz CD Project RED-a javljaju da će Enhanced Edition verzija prošlogodišnjeg Witcher-a biti odložena, jer se razvojni tim trudi da maksimalno ispolira igru i prevode na sve jezike. Tačan datum još nije poznat, ali se očekuje da enhanced verzija izađe krajem leta ili najkasnije na jesen.



## Najavljen Doom 4

id Software je objavio da je započeo rad na sledećem nastavku Doom-a, igre koja je udarila temelje pucačinama iz prvog lica. Igra će biti razvijana direktno u id-u, a paralelno s njom radiće se i postapokaliptična pucačina Rage. Nisu objavljene platforme, mada se po ranijim izjavama John Carmack-a može pretpostaviti da će igra videti PC i dve najjače konzole.



## Beyond Good & Evil 2

Po nekim glasinama sa Interneta, nastavak igre Beyond Good & Evil trenutno je u predprodukcionalnoj fazi, u timu sastavljenom od 10 do 12 ljudi, a Ubisoft još uvek nije siguran da li da započne pun razvoj nastavka. Prvi deo izašao je pre nešto više od četiri godine.



## Najavljen Exodus From the Earth

Strategy First najavljuje Exodus From the Earth, naučnofantastičnu akcionu igru koju razvija Parallax Art Studio. Datum izlaska je nepoznat (mada se očekuje da će to biti na jesen), a priča je sledeća - iako čovečanstvo očekuje da će proći više milijardi godina dok Zemlja ne propadne, u 2016. godini nazire se katastrofa: sunce se širi i pretvara Zemlju u beživotni horor, pa se ljudi spremaju za bežanje. Više o igri pogledajte na sajtu Strategy First-a.



## Supreme Commander 2 zahtevnost

ComputerAndVideoGames.com napravio je intervju sa Chris Taylor-om iz Gas Powered Games-a. Pričali su o nastavku Supreme Commander-a. Tu se moglo čuti i o hardverskoj zahtevnosti sledećeg dela, gde Chris navodi da su njegovi programeri rekli da "4 GB RAM memorije nije dovoljno za nove frakcije u igri" (!) i da će izbacivanje pričekati makar da se 64-bitni operativni sistemi koliko-toliko popularizuju, pošto 64-bitne procesore danas ionako skoro svi imaju. Ceo intervju pogledajte na [www.computerandvideogames.com/article.php?id=187257](http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=187257)





## Nova mogućnost u Lineage II - transformacija karaktera

Kamael, novi dodatak za Lineage II, doneo je novi koncept transformacija karaktera sličan polimorfnim skrolovima iz prvog Lineage-a. Sada se karakteri srednjeg i višeg nivoa mogu pretvoriti u određen broj kreature u borbenim i neborbenim situacijama, koristeći specijalni talisman, skil ili upotrebljivi skrol. Igrači pedesetog i višeg nivoa mogu dobiti "More than Meets the Eye" quest od Necromancer Grand Master Hardin-a u njegovoj akademiji, a kada ga kompletiraju, mogu posetiti Transformation Wizard Avant-Garde na spratu Ivory Tower-a, kako bi dobili novi skil - Transform Onyx Beast. Igrači moraju posedovati Transformation Sealbook, kako bi naučili skil, a Sealbook-ovi se mogu kupiti od raznih vendor-a (npr. Dragon Bomber Sealbook se kupuje kod Adventure Guildsman-a u Town of Aden-u).

## Metal Gear Solid 4

Konami je na konferenciji za štampu u Tokiju objavio da je završena produkcija Metal Gear Solid-a 4, PlayStation 3 ekskluzive koju fanovi serijala čekaju k'o ozeb'o sunce, i da je igra poslata na umnožavanje, pa će se u prodaji pojaviti 12. juna. Čovek koji stoji iza serijala, Hideo Kojima, otkrio je neke proizvode današnjice koji će se pojaviti u igri - iPod od 30 GB, Bonneville T100 motor Triumph Motorcycle-a, W62S mobilni telefon Sony Ericsson-a, Playboy časopisi i Regan energetsko piće, i Ga-ko budilnik u obliku patke (!) koji je popularan u Japanu. iPod se može iskoristiti za sviranje muzike koja se "sakuplja" u toku igre, što je Kojima i demonstrirao na licu mesta, a Konami je prikazao i prvi desetominutni prikaz koji sadrži spoiler-e, tako da ga otvarate na sopstvenu odgovornost ovde:

[gamevideos.com/video/videoListXML?id=18834](http://gamevideos.com/video/videoListXML?id=18834)



**VIRTUAL SHOP**  
**VIRTUAL MASTER SERVIS**  
 Bul. Mihajla Pupina 85  
 011 311 20 49 - 065 847 88 25  
 ponedeljak - subota 09 - 21h

FLASH





## The Lord of the Rings Conquest

Pandemic Studios (divizija Electronic Arts-a) najavljuje novu akcionu igru Lord of the Rings: Conquest, koja će izaći za PC, PlayStation 3, Xbox 360 i Nintendo DS. Isti studio odgovoran je za oba dela Star Wars Battlefront-a, a u igri će moći da se igra i sa Sauronovom armijom, uključujući pećinske trolove, olifante, Balroga i Saurona lično. Iako nema nekih konkretnih informacija, sajt igre je [www.pandemicstudios.com/conquest](http://www.pandemicstudios.com/conquest)



## Crysis Community Map Pack #1

CryMod je izbacio prvi paket mapa za Crysis. Radi se o deset multiplejer mapa, tu je i rimejk mape mp\_surf iz Far Cry-ja, a ostatak čini rimejk Crytek-ove mape Training i nekoliko novih a interesantnih. Download na [www.crymod.com/filebase.php?fileid=1492](http://www.crymod.com/filebase.php?fileid=1492)

## Penny Arcade Adventures

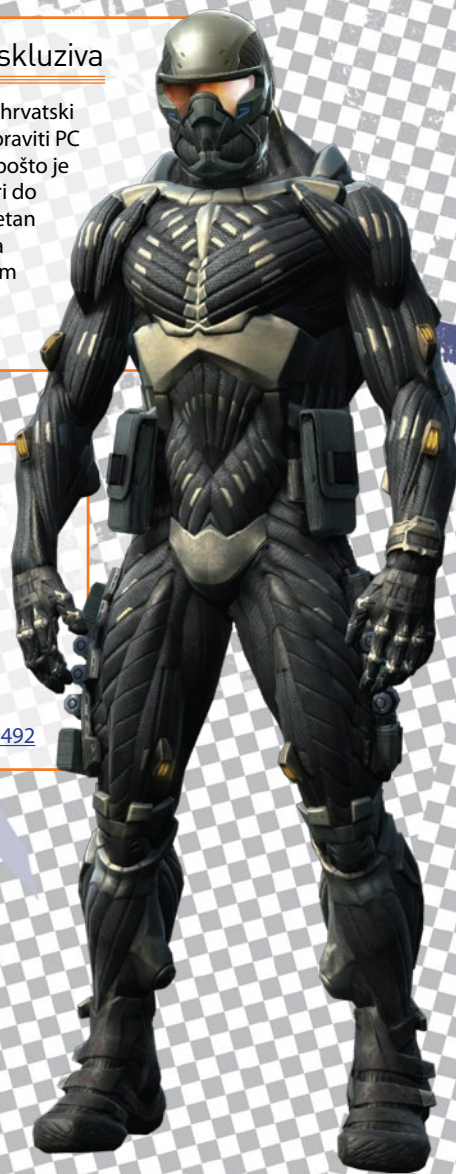
Hothead Games objavljuje da su Windows, Linux i Mac verzije igre Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode One dostigle finalni "gold" status, i da će uskoro biti dostupne preko novog servisa za download po imenu Greenhouse.

Prva epizoda Penny Arcade Adventures je role-play avanturistička igra smeštena u iskrivljene dvadesete godine prošlog veka u stripovskom pulp-horor svetu New Arcadia. Igrači su u ulozi Gabe-a i Tycho-a, detektivskog tima koji rešava misterije i bori se protiv divljačkih neprijatelja iz srca New Arcadia-e. Za artwork i karaktere brinuo se Mike "Gabe" Krahulik, priču i dijaloge radio je Jerry "Tucho" Holkins, a igra je nastala u bliskoj saradnji Hothead Games-a i Penny Arcade-a.

# CRYTEK

## Crytek odustaje od PC ekskluziva

Cevat Yerli iz Crytek-a, u intervjuu za hrvatski PC Play kaže da ova firma više neće praviti PC ekskluzive (poslednja je bila Crysis), pošto je prodaja multiplatformskih igara četiri do pet puta veća na konzolama. Kompletan intervju sa Cevat-ovim pogledima na industriju i informacijama o mogućem nastavku Crysis-a pogledajte na [www.pcplay.hr/modules.php?r=23](http://www.pcplay.hr/modules.php?r=23)



## Two Worlds patch 1.7

Kao što je i obećao, Reality Pump je izbacio novi patch 1.7 za Two Worlds, koji sadrži i besplatni multiplejer dodatak Tainted Blood. Dodatak sadrži preko trideset novih quest-ova u multiplejer delu igre, kao i novi Business & Training Center, a igrače očekuje još jedan dodatak po imenu Curse of Souls, koji stiže pre "prave" ekspanzije The Temptation. Apgrejd sa verzije 1.6 težak je 48 MB, a kompletna instalacija sa bilo koje verzije na verziju 1.7 velika je 1.13 GB.





 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping  
na gaming serverima!  
Jednostavno povezivanje  
Jedinstvena tarifa  
Uvek slobodne linije  
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP  
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

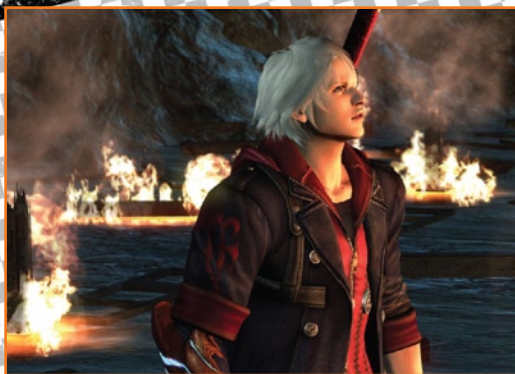
username: play  
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)





### Devil May Cry 4 za PC stiže na leto

Capcom kaže da će PC verzija igre Devil May Cry 4 stići na leto. Bazirana na već izašlim PlayStation 3 i Xbox 360 izdanjima, PC verzija će imati dodatne modove - Turbo mod i Legendary Dark Knight mod. Capcom takođe kaže da će igra podržavati i DirectX 10, i da neće biti "zakucaniha" na 30 frejmova u sekundi, kao na konzolnim izdanjima.

### Blackstar Chronicles

Spacetime Studios je ranije objavio da od njihove svemirske MMO igre Blackstar nema ništa, pošto nisu uspeli da nađu izdavača, ali sada kažu da su uspešno pregovarali sa Ncsoft-om i da nastavljaju sa razvojem igre koja se od sada zove Blackstar Chronicles. Radi se o, kako autori kažu, "svemirskoj fantazijskoj akcionoj igri baziranoj na tradiciji Wind Commander-a".

### Najavljen The Protector

Novoosnovani poljski razvojni studio Gingerbread Studios najavljuje svoju pucačinu iz prvog i trećeg lica The Protector, koja izlazi za PC i Xbox 360. Autori obećavaju uzbudljivu priču, žestoku akciju, mogućnost igranja u stealth stilu, itd.

### Izašla ekspanzija za Galactic Civilizations II

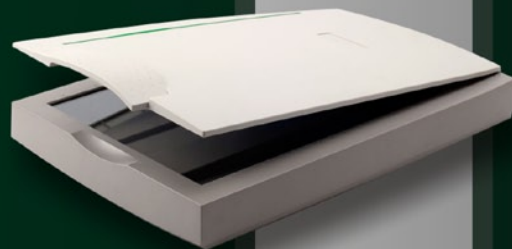
Stardock je izbacio poslednju ekspanziju za svoju svemirsku strategiju Galactic Civilizations 2. Twilight of the Arnor donosi bolju grafiku, jedinstvena tehnološka stabla za svaku igrivu rasu, novi mod igre i slično. Igra se može kupiti na sajtu za 30 dolara, ali traži prethodnu ekspanziju, Dark Avatar. U prodaji postoji i Ultimate Bundle koji sadrži GalCiv 2 i obe ekspanzije po ceni od 60 dolara.



# Mustek®



Navigacioni sistem **GP-230**



Skener **A3 USB 1200 Pro**  
Digitalni fotoaparat **PF-A710**



UPS uređaji

**PowerMust 600 i 800**  
**PowerMust 2000**  
**PowerMust 400 Offline**  
**PowerMate 625 i1000**



[www.tntdoo.co.yu](http://www.tntdoo.co.yu)



**TNT d.o.o.**  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
[info@tntdoo.co.yu](mailto:info@tntdoo.co.yu)

[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

**TELIX d.o.o.** - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
[info@telix.rs](mailto:info@telix.rs)







# BUDITE IN.rs

Biti in je veliki poduhvat.

Stalne novine, promene, određivanje granice ekstravagancije.  
Odlučite se da pratite trend koji će vam omogućiti da budete in u svemu. Koji će vam pružiti najnovije informacije, dobru zabavu i mnogo komunikacije. Već po vašem izboru...  
Izaberite trend rasta brzina i pada cena, uz konstantan kvalitet.  
Izaberite EUnetADSL, sada već od 799 dinara.

Budite in, na svoj način.



+  
lična web adresa  
+  
antivirus softver\*  
za samo

**799** din<sup>govr</sup>  
oprema i setup gratis

\*Svi korisnici koji odaberu bilo koji od EUnetADSL paketa dobijaju na poklon registraciju in.rs Internet domena i mogućnost da kupe licencu za FSecure zaštitu po promotivnoj ceni od 140 dinara mesečno, za prvih šest meseci.

**EUnet Info Centar - 0800 300 400**





# PlayStation Day London, maj 2008.

Sony je, izgleda, konačno uspeo da postavi PlayStation 3 na noge, baš onako kako je želeo prvog dana. Nije mu bilo lako, konzola je bila skupa, nije bilo previše ekskluziva za pomenuti sistem i, sve u svemu, situacija je bila prilično "tamna". Međutim, nekoliko sniženja cena, Gran Turismo 5 Prologue, Uncharted i još pokoji naslov, i PlayStation 3 je definitivno na nogama. Ne treba ni pominjati pobjedu Blu-ray-a u borbi sa HD DVD formatom. Stoga ni ne čudi što se Sony odlučio da tek sada, početkom maja 2008. godine, organizuje prvi evropski PlayStation Day, okupljanje novinara širom kontinenta, kako bi se upoznali sa novitetima koji očekuju igrače u narednom periodu.

**M**eđu odabranom grupom novinara bili su i vaši omiljeni članovi PLAY! ekipe, pa vam sa lica mesta ekskluzivno prenosimo informacije sa ovog događaja.

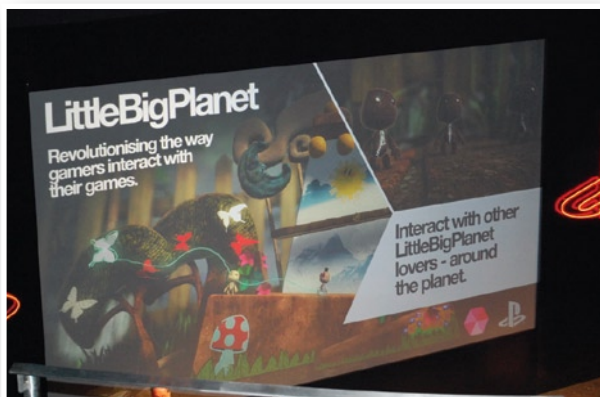
PlayStation dan organizovan je u O2 Areni, novootvorenoj hali ogromnih dimenzija. Jedan njen deo, Indigo2, poslužio je kao mesto za prezentacije. Istog dana se u pomenutoj areni održavao koncert Selin Dion, pa je to bila prilika da vidimo i kako izgledaju fanovi pomenute pevačice. No, dosta o tome.

Čitavo okupljanje i druženje novinara

počelo je sa manjim zakašnjenjem. Ovo pominjem isključivo iz razloga da ne bude kako samo kod nas stvari kasne. Prvo, upoznati smo sa najnovijim statistikama prodaje PlayStation 3 konzole, kao i PSP prenosivog uređaja, a sve to kroz priču gospode Kaz Hiraija, predsednika Sony Computer Entertainment-a i David-a Reeves-a, predsednika Sony CE Europe. Kao što je i bilo očekivano, prikazani su neki impresivni rezultati toga kako Sony PlayStation 3 obara sve rekorde prodaje, kako se PlayStation 2 i dalje dobro drži, a kako i PSP ima svoj udeo u ukupnom kolaču, i kako će i za njega biti brojnih unapređenja.

Zatim smo u drugom delu novinarske konferencije bili u prilici da vidimo neke od najvećih noviteta koji će se pojaviti, kako za PS3, tako i za PSP. Tu su, na prvom mestu, PlayStation Home, Mirror's Edge i Little Big Planet, dok je za PSP predstavljen Play! TV, kao i Go! Explore, GPS sistem za ovu prenosivu konzolu. Čitav jedan deo konferencije bio je, naravno, posvećen Blu-ray formatu, njegovoj pobjedi nad HD DVD-om, kao i informacijama oko BD Live dodatka, svojevrsnog seta "mini aplikacija" koje će oplemeniti svaki Blu-ray disk stvarima kao što su male igre, preuzimanje novih informacija sa Interneta i slično.



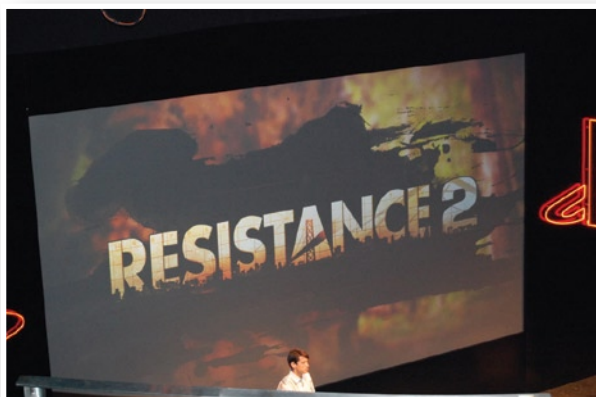


Nekome su, možda, ove konferencije za novinare zanimljive, neke dosadne, no, prava stvar dolazi u priču tek nakon završetka iste, kada su novinari imali priliku da prođu po specijalno dizajniranom IndigO2 okruženju i isprobaju sve ono što su gospoda iz PlayStation-a najavila. Radi lakšeg snalaženja, tri sprata ovog koncertno/prezentacionog zdanja bila su podeljena u nekoliko segmenata – Music, Friends&Family, Film&Art, Creation,

nakon nekoliko piva. Ono što će se dopasti pevačima i igračima su Singstar za PlayStation 3 i Dancingstage Supernova 2.

## Film&Art

Lego Batman: Video Game je još jedna u nizu Lego igara koja će definitivno biti pravi hit, a pored toga imali smo prilike da isprobamo i Wall-E, Kung-Fu Panda-u i Ghostbusters-e.



je i PLAY! TV, servis za gledanje televizije putem PSP uređaja, kao i GO! Explore, GPS modul za PlayStation Portable. Sony ne bi bio Sony da njihov GPS nije napredniji od ostalih, pa tako ovaj poseduje prilično detaljne prikaze okruženja kroz koje prolazite, sa mnoštvom informacija. Kao i uvek, ostaje pitanje da li će ovako nešto moći da se koristi i u našim krajevima.



Travel, Intense Action, Clan, Home i Sports. Naravno, pretpostavljam da vam je jasno da nas je deo Intense Action najviše zanimao, ali pogledajmo šta su sve posedovale sekcije od zanimljivih igara.

## Music

Guitar Hero 3: Legends of Rock – Iako igru odavno igramo, uvek je zanimljivo videti Britance kako to rade, posebno



## Travel

Ovo je već interesantniji deo svih prezentacija zato što se umnogome bavi igrama za PlayStation Portable. Pored Crisis Core: Final Fantasy VII, Secret Agent Clank i Space Invaders Extreme, ono što nam je zaista privuklo pažnju jeste Echochrome, zanimljiva logička igra (skoro bez ikakve grafike) koja će vas dobro namučiti svojim specifičnim sistemom funkcionisanja. Tu

## Sports

Sekcija posvećena sportskim igrama donela je naslove kao što su UEFA Euro 2008, Wipeout HD, Beijing Olympics i druge. Jedan od hitova prezentacije svakako je bio Gran Turismo 5 Prologue, ali ne toliko zbog same igre (ipak smo imali priliku da je igramo mesecima pre PlayStation Day-a), već zbog činjenice da je na prezentaciji bila premijera Logitech-







ovog GranTurismo 5 volana. Osećaj igre na volanu je potpuno drugačiji nego na džojpedu, pa predlažemo da ovo obavezno, ukoliko ste u prilici, isprobate. Drugi veliki hit sekcije "sport", iako bi možda pre trebalo da ide u „akcija“ jeste – MotorStorm Pacific Rift, nastavak jedne od prvih igara ikada za PlayStation 3. Video materijal iz igre koji su pripremili programeri, ostavio je većinu publike sa osmehom na licu, a sve što smo videli na trejleru, kasnije smo mogli i isprobati uživo. Rušenje svega pred sobom, različiti tipovi vozila (od motora do ogromnih kamiona), skakaonice, prepreke i konstantna akcija, obezbediću da se MotorStorm Pacific Rift vozi zaista dugo. Prisutan je i split screen mod, nešto što je nedostajalo u prvom delu, pa se tome posebno radujemo.

Ijude jeste Go! Messenger, alat za brzu komunikaciju putem Interneta. Pored kratkih poruka, moguće je razgovarati i putem Skype-a, i to sve preko ugrađene video kamere koja će se smeštati na vrh PSP-a.

## Creation

My Singstar Online, program koji omogućava da snimate svoje izvođenje poznatih numera i zatim okačite na Internet, sigurno će biti velika zabava, kao i PlayStation Eye, ali je LittleBigPlanet pravi hit ovog sektora. Igra koju svi toliko dugo očekuju, mogla se isprobati na PlayStation Day-u, pa je za ovo ostvarenje zaista vladalo izuzetno veliko interesovanje.

## Intense Action

Mirror's Edge, parkur akcija iz budućnosti, interesovala je veliku većinu prisutnih. Ipak, osim trejlera iz igre, nismo bili u prilici da vidimo ništa više, pa ćete za sada ostati uskraćeni za komentar, jer sve što smo mi videli, možete saznati iz trejlera. OK, popričali smo sa programerima, pa smo saznali i ponešto što vam još uvek ne možemo reći, ali, verujte nam, ništa što bi vam „zavrtelo glavu“. Ono što je učinilo da nam se oči zacakle jeste KillZone 2, nastavak fantastične akcione igre za PlayStation 3. Ovaj naslov imali smo priliku i da probamo, što nas je posebno obradovalo.

## Clan

Ono što nas je izuzetno zainteresovalo jeste Resistance 2, nastavak popularnog naslova Resistance: Fall of Men. Glavni programeri i ekipa bili su prisutni u Londonu, pa smo iz prve ruke saznali neke „pikantne detalje“. Međutim, rad na igri je baš u povelju i grafika nije reprezentativna, pa je snimanje video kamerom bilo zabranjeno upravo iz tog razloga. Međutim, ono što smo uspjeli da vidimo ohrabruje nas da će Resistance 2 sigurno biti dobar kao i prvi deo, ako ne i bolji. Drugi zanimljivi naslovi su Socom Confrontation, Haze, kao i Warhawk.

## Home

Konačno, jedan od najvećih projekata Sony-ja, Sony PlayStation Home, još uvek nije spreman za lansiranje, što su potvrdili i ljudi iz Sony-ja, ali su prezentovali najnovija dostignuća u zatvorenoj beti Home-a. Sada je moguće, na primer, lansirati igru iz samog Home-a, kontaktirati druge kako bi se igrali s vama, i tome slično.



Nakon svih prezentacija i isprobavanja igara, novinari i ljudi iz Sony-ja, kao i distributeri, bili su u prilici da uživaju u muzici poznatih engleskih DJ-eva, a večer je „začinio“ Pol Okenfold, specijalni gost-DJ za sve novinare iz Evrope. To je, uz pinte poznatih piva sa ostrva, obezbedilo dobru zabavu za sve prisutne do dugo u noć. PlayStation Day je imao svoje propuste, ali je ukupni utisak izuzetno pozitivan. Vidi se da je i Sony-ju ovo bio „prvi put“ da napravi nešto ovakvog tipa, pa smo sigurni da će već sledeći događaj biti pun pogodak.

Partner puta:



**CT Computers**  
Member of  
ComTrade Group



## Friends&Family

Naravno, za zabavu u društvu rezervisan je veliki broj Buzz! i EyeToy igara, kao što su Buzz! Quiz i Buzz! Master. EyeToy podeljen je na „dečake“ i „devojčice“, pa je tako za dečake – Eye Toy: Heroes, a za devojčice – Pom Pom Party. Folding@Home je stvar koja vam je dobro poznata, a ono što će iz ove sekcije sigurno najviše zainteresovati



# KLAN RUR



**WWW.KLANRUR.CO.YU**

**ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY**



# Retro Play! Jun 1998.

**E**vo i juna. Leto je sve bliže, ljudi se trude da što manje vremena provode uz video igre, novinari paniče zato što nemaju šta da opišu... Tako je iz godine u godinu, a šta je bilo vredno spomena u junu 1998. godine, proverite čitajući redove koji slede.

## WarGames: Defcon 1

Kada pročitate naziv igre, jasno je da očekujete da se nađete u ulozi mladahnog hakera Dejvida Lajtmena (glumi ga Metju Broderik). Davne 1983. godine, da bi impresionirao devojku, on menja ocene u školi i traži igre po prainternetu. Isto kao što Dejvid, umesto igranja igre, dođe do toga da umalo prouzrokuje Treći svetski rat, tako ćete i vi, umesto neke arkadne avanture rađene po filmu, igrati pucačinu na PlayStation-u. Srećom, igra je prilično zabavna. Kroz 30 misija ćete voziti širok dijapazon vozila (tenkovi, helikopteri, avioni...) i truditi se da uništite sve što se miče. Pored prilične zabave, igra i izgleda sasvim podnošljivo, što je dodatni plus. Dodatni minus, pored toga što igra jedva bazirana na idejama filma, jeste i AI protivnika koji je prilično smešan. S druge strane, kakve sve AI rutine imaju igre danas, deset godina kasnije, možda to i nije toliki minus...



## WarBirds



Kad se već dotičemo Interneta, zanimljivo je da su se ljubitelji WW2 borbenih simulacija letenja već nekoliko godina borili međusobno na virtuelnom nebu u igri koja se nekada zvala Confirmed Kill. U junu '98. je prvi put izašla i u "retail" varijanti (tj. u kutiji i u prodavnicama) pod nazivom WarBirds. U pitanju je prilično realistična simulacija koja je izgledala odlično za to vreme i imala brojnu i raznoliku publiku. Mogli ste da letite sa preko 50 modela aviona koji su imali različite karakteristike, tako da je bilo potrebno prilično široko znanje da biste se mogli nazvati asom. Igrače su tada odbijali problemi sa lagom i sistem dranja, ovaj, pretplate. Pored mesečne pretplate od 10 dolara, plaćalo se i 2 dolara za svaki sat preko odigrana četiri. Poslednja verzija koja je izašla je WarBirds 2004.

## WWF War Zone

Iako su razlozi popularnosti kečera i čitavog tog "sporta" misterija za mnoge, ljubitelja je mnogo, a sama industrija vrlo uspešno funkcioniše već decenijama. Danas je aktuelan WWE Smackdown serijal, a pre deset godina je fanove wrestling-a oduševila igra WWF War Zone. Na broju su svi najpopularniji rvači tog vremena – Undertaker, Kane i The Rock. Igra sadrži nekoliko različitih modova, od kojih je najzanimljiviji onaj u kom treba postati šampion, a kasnije svoj pojas braniti od raznih wannabe-a. Sistem kontrole je odličan. Nije lako izvoditi jeftine kombinacije kojima se protivnik demolira bez truda, a i button-mashing je sveden na minimum. Kada se WWFWZ pojavio na PSX-u, bio je najbolja rvačka igra, a i sada može da bude relativno zabavan.





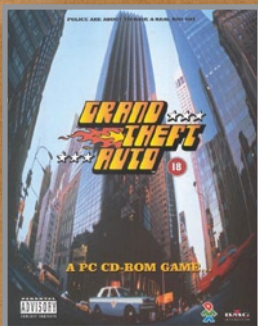
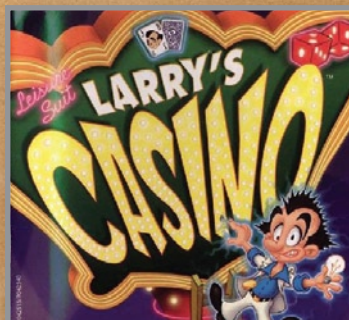
# Total Annihilation: Battle Tactics



U ovo doba je i jedna od najboljih RTS igara dobila jednu od najbesmislenijih ekspanzija ikada. Za razliku od prve ekspanzije (The Core Contingency) koja je donela mnoštvo novih jedinica i odlično balansirane i osmišljene misije namenjene iskusnim TA vukovima, ova ekspanzija namenjena je početnicima. Kakvi su to početnici koji igraju ekspanziju godinu dana stare igre, verovatno nikome nije jasno. Još jedna velika mana je način na koji su misije (stotine njih) učinjene "jednostavnijim" – maltene je izbačeno upravljanje resursima i gradnja baze, što je sistem koji su tek neke kasnije igre uspele da "proslave". Dakle, ova ekspanzija nije bila loša sama po sebi, ali je promašila ciljnu publiku, jer takva nije ni postojala u trenutku izlaska.

## Leisure Suit Larry's Casino

Iako je, na prvi pogled, kombinacija Lerija i kazina sjajna, krajnji rezultat ove igre nije zadovoljavajuć. Igrač nije u ulozi kralja ljigavosti P&C avantura, već no-name kockara koji dolazi u Lerijev kazino. U kazinu je šminka na mestu, ali same igre nisu dovoljno dobro odrađene. Kompjuterski vođeni kockari ne predstavljaju veliki problem, opcija nema dovoljno i igranje brzo postane dosadno. Situacija je (bila) nešto bolja kada se igra preko Interneta, ali nam to danas, deset godina kasnije, zaista ništa ne znači.



## Grand Theft Auto

U danima kada GTA IV hara po top listama, red je podsetiti se i prve igre iz serijala. Ok, GTA je izašao krajem 1997. godine, ali tek u junu 98. u izdanju Take Two-a, koji i danas usko sarađuje sa Rockstar-om (tada DMA), što je označilo i debi ovog serijala u Americi. Za razliku od Evrope, gde je GTA dominirao na PC-u, preko velike bare je PSX bio glavni hit. Danas je situacija drugačija i konzole imaju GTA pre PC-a, nevezano za kontinent. Sve ostalo je manje-više isto. Nasilje, humor, automobili, pucnjava, radio-stanice... Ok, tehničke karakteristike su potpuno drugačije, kao i pogled iz ptičije

perspektive, ali GTA je uvek GTA. Igra koju, jednostavno, morate imati u kolekciji, pa makar i samo kao muzejski primerak.



## Mortal Kombat 4

MK4 je poslednji MK koji se pojavio na automatima, a kućna verzija pojavila se u junu 1998. za PC, PSX i N64. Najzanimljivija stvar koju je ova igra donela je iskorak serijala u 3D. Međutim, da bi osećaj prilikom igranja ostao isti kao u prethodnicima, glavni programer je odlučio da se ne koristi način animacije karakterističan za trodimenzionalne igre, već da se 3D modeli ponašaju što je sličnije moguće 2D sprajtovima. Eksperiment je uspeo i MK4 je zaista 3D igra sa 2D osećajem. I ne samo to, u pitanju je zaista dobra igra koju su voleli i casual igrači i fanovi serijala. Likova ima mnogo, komande su odlično odrađene, broj kombinacija udaraca je veći nego ikada, a i legendarni fatality udarci nikada nisu bili toliko brojni. Mortal Kombat 4 je još jedan dragulj gejming sveta koji i danas ima smisla imati u svojoj kolekciji.







Pravi/distribuiru: Gas Powered Games/Stardock

Izlazi: Februar 2009.

Platforma: PC

Web: [www.demigodthegame.com](http://www.demigodthegame.com)

# Demigod





Ako je istinita izreka da je imitacija najveći kompliment originalu, onda momci iz Gas Powered Games-a stvarno gotive DotA-u. Ako nekim čudom niste čuli za Defense of the Ancients, DotA je mod za Warcraft III, specijalna mapa na kojoj dva tima heroja brane svoju i napadaju protivničku bazu, prateći automatizovane talase običnih jedinica. Od njegovog pojavljivanja pre skoro četiri godine, popularnost ovog moda samo raste, do te mere da se pojavio razvojni tim koji želi da pretvori ovu interesantnu mehaniku u potpuno novu, samostalnu igru.

autor: Dragan Kosovac

Čim čujete za ovakvu ideju, nameće se više pitanja: kako su oni to zamislili da naprave kompletnu igru po jednoj jedinoj mapi? Kamo priča, okruženje, mozak? Pa, izgleda da većina ovih stvari nisu primarne za razvojni tim Demigod-a, već je njihova glavna briga da naprave multiplejer platformu zaraznu kao što je to trenutno DotA. Naravno, čini se da im niko nije rekao da je kod DotA-e glavna ideja i mogućnost igranja na pet godina starom kompjuteru, jer će, po svoj prilici, da bi izgledao impresivno kao što to prve slike iz igre naslućuju, Demigod zahtevati jaču aktuelnu igračku mašinu.

Uglavnom, Demigod je smešten u svet koji kombinuje futurističke i fantasy elemente u koherentnu celinu, a kako će postojati i singleplejer deo, naslućuje se i okvirna priča o palim herojima i polubogovima koji kroz borbe u arenama bogova pokušavaju da okaju svoje grehe i zasluže božanski status. Ovo "arenama" znači da će, za razliku od DotA-e, u Demigod-u postojati desetine različitih mapa, sa manje ili više različitih taktikama i strategijama do pobeđe. Takođe, mape će se međusobno dosta razlikovati po veličini. Postojaće male arene za manji broj igrača

u protivničkim timovima, gde će akcija biti brza i neprestana, ali i ogromne mape za maratonske okršaje.

Postojaće i dva moda igre, odnosno dva podtipa heroja – ubice i generali (assassins, generals). Ubice su heroji na koje su igrači navikli u DotA-i. Sa ofanzivnim i defanzivnim magijama i veštinama, ovi heroji će sudelovati direktno u borbi zajedno sa talasima običnih jedinica. Poznati heroji iz ove klase su Rook, pokretna tvrđava sa sposobnostima da sam usmerava paljbu odbrambenih građevina. Torchbearer je vikinški ratnik koji ima vatrenu i ledenu formu i različite magije u svakoj formi. Regulus je pali anđeo opisan kao snajper sa bonusima za napade protiv drugih heroja, a Unclean Beast je baš to – prljava zver koja svojim napadima dodaje razne otrove. Ipak, generali su najveće odstupanje Demigod-a od DotA-e u gejmpleju. Ovi heroji nemaju direktne aktivne borbene sposobnosti, i nisu okretni i pokretljivi kao ubice, ali oni daju bonuse običnim jedinicama, što jačajući njihove atribute, što ubrzavajući njihovu proizvodnju u bazi. Takođe, osim ove osnovne podele, svaki heroj će imati i dve podgrupe veština – jednu za direktnu

borbu, a drugu za jačanje svojih jedinica. Velika pažnja posvećena je balansu dva različita stila igre, a kako bi igrači mogli da se prilagode situaciji i protivničkoj taktici, sa svakim nivoom moći će ponovo da preraspodele svoje veštine. Ovo efektivno znači da će iskusan igrač moći da konfiguriše svog heroja kao ubicu i juri druge heroje po mapi, a kada se ukaže potreba, recimo, za napad na protivničko utvrđenje, da pređe u general-mod i pojača svoje jedinice.

Demigod je inicijalno trebalo da se pojavi ove jeseni, ali tokom aprila je stigla vest da je izlazak ove igre odložen za februar sledeće godine. Ovo, ipak, ne treba da bude razlog za tugu, jer ćemo u glavnoj stvari ove igre – multiplejeru – moći da uživamo već ovog leta. Naime, tokom leta Gas Powered Games će pokrenuti prvo zatvoreni, a onda i otvoreni beta test ove igre, kako bi balans u februaru, sa zvaničnim puštanjem u prodaju, bio na mestu. Igračima DotA-e koji su navikli na neprestane dorade aktuelne verzije, patch-evi tokom beta testiranja ne bi trebalo da predstavljaju nikakav problem.



LEGO

INDIANA JONES  
THE  
ORIGINAL ADVENTURES

PREVIEW



Traveller's Tales/LucasArts

Izlazi: Jun 2008.

Platforma: PC, PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Wii, NDS

Web: [www.lucasarts.com/games/legoindianajones/](http://www.lucasarts.com/games/legoindianajones/)

# LEGO Indiana Jones: The Original Adventures





autor: Dragan Kosovac

Sad kad se Indy-mania ponovo približava tački ključanja zbog četvrtog filma, pravi je trenutak za pojavljivanje novih igara sa našim omiljenim arheologom. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures koristi recept viđen u LEGO Star Wars igrama – priča sva tri do sada viđena filma podeljena je u šest nivoa kojima pristupate iz osnovnog haba – Indijevog koledža Barnett. Naravno, tu su mnoga unapređenja u odnosu na LEGO Star Wars igre. Interakcija sa okolinom podignuta je na mnogo viši nivo – možete da koristite gotovo svaki predmet koji vidite, a oružje i oprema poraženih protivnika vam takođe stoje na raspolaganju. Osim ovog dodatka, mehanika je uglavnom nepromenjena – jednostavne zagonetke, sakupljanje kockica i šaljivi sinematični između misija. Ako su vam se svidеле LEGO Star Wars igre, sigurno nećete propustiti Indijeve originalne avanture u ovom formatu.

Tokom igre vodite najčešće Indija i nekog od njegovih saputnika. Kako svaki lik ima specifičnu opremu i poteze, na vama je da koristite pravog lika za pravu situaciju. S druge strane, igra će imati opciju kooperativnog igranja za dva igrača, tako da ćete moći da igrate sa nekim bez menjanja likova. Kako je sakupljanje stvari i otključavanje dodatnog sadržaja bilo okosnica Star Wars LEGO igara, ni ovde stvari nisu drugačije. Umesto kanistera iz Star Wars-a, sada ćete iz nivoa u nivo sakupljati kovčeg s blagom, koji vam omogućuju da sklopite neku statu u artefakt. Takođe, tu su i specijalni paketi koje "sa terena" šaljete poštom sebi u Barnett koledž, gde u biblioteci možete

da otključavate skrivene likove. Kroz osamnaest poglavlja naći ćete preko šezdeset ovih likova, ponovo, svaki od njih sa svojom opremom i potezima. Nakon što jednom pređete igru, možete da je prelazite iznova sa sopstvenom kombinacijom likova. Takođe, ne morate da igrate filmove hronološkim redom. Ovo znači da, ako se razlikujete od 99% fanova Indy-ja, i Raiders-i vam nisu omiljeni film u serijalu, možete da igrate poglavlja iz Temple-a ili Crusade-a, ali kada jednom započnete jedan od filmova, morate da igrate poglavlja hronološkim redom.

Ova plejada likova je veoma šarena i obuhvata gotovo sve protagoniste iz filmova, od glavnih, preko sporednih, do krajnje opskurnih protagonista prva tri filma. Iz Raiders-a su tu: Marcus Brody, Marion Ravenwood, Sallah, Toht, René Belloq i neizbežni mačevalac iz Kaira. Iz Temple of Doom-a pojavljuju se: Willie Scott, Short Round i Mola Ram, kao i pilot Jock, Lao Che, Wu Han i Maharaja. I iz Last Crusade-a: Henry Jones Sr., Elsa Schneider, Kazim, pukovnik Vogel i čuvar Svetog grala. Ako neki od sporednih likova koji je vama zapao za oko iz Indy filmova nije pomenut, ne bojte se, još desetine njih pojavljuju se tokom igre, i kada ih otključate, možete da igrate sa njima.

Igra nije samo povezana sa novim filmom, već i sa novom LEGO-ovom serijom kocaka. Naime, krajem maja, paralelno sa filmom, u prodavnice igračaka dolaze setovi LEGO kocaka sa likovima, vozilima i lokacijama iz prva tri, ali i najnovijeg filma, tako da će svako, koliko vam to vaše unutrašnje dete dozvoljava, moći i fizički da se igra sa figuricama koje vidi u LEGO Indiana Jones: The Original Adventures. Interesantan detalj (koji će verovatno zgranuti neke od purista) je to da su tipovi koje Indy mrzi – nacisti, izbačeni iz setova kocaka, odnosno da ih nema u ovoj igri. Naravno, priča je ista kao u filmovima i svi likovi su tu, ali zbog toga što je u pitanju sadržaj za decu od deset godina naviše, uklonjeni su svi simboli vermahta i nacisti. Naravno, to otvara pitanje kako su "LEGO-izovane" neke od scena poput topljenja lica na kraju Raiders-a ili čupanja srca iz Temple-a, koje nisu baš za malu decu. Videćemo uskoro.







EA Canada/Electronic Arts  
Izlazi: Septembar 2008.  
Platforma: PS3, Xbox 360, Wii  
Web: [www.easports.com/facebreaker/](http://www.easports.com/facebreaker/)

# FaceBreaker





Electronic Arts Canada, dizajnerski tim odgovoran za poslednju igru u Fight Night seriji, prati trendove u novijim igrama, i to one koji se kreću od kristalne hiper-realnosti ka stilizovanom, komičnom, ali pre svega zabavnom izvođenju. FaceBreaker je njihov novi projekat koji će na svim aktuelnim konzolama ugledati svetlost dana početkom jeseni. Radi se o krajnje specifičnoj, da kažemo, liberalnoj simulaciji boksa.

autor: Dragan Kosovac

**L**iberalna utoliko što je FaceBreaker arkadna zabava koja shvata pravila boksa više kao smernice. Tako šaroliki likovi u ovoj igri, svaki sa svojim specifičnim stilom u borbi, koriste i ruke i noge i glavu – ne za razmišljanje, već za udaranje, no i to je upotreba. Ono gde će igrači moći da koriste glavu je strategija u borbi. Naime, igra nije zamišljena kao "button masher", gde igrač koji najbrže izmrcvari svoj upravljač garantovano pobeđuje, već će igraču biti ostavljeno dovoljno vremena da tokom same borbe uzima u obzir borbene karakteristike svog i protivničkog borca, kao i suparnikovu taktiku. Na koji specifičan način će ovo obećanje biti ispunjeno, još uvek nije poznato, no fino je čuti da neko pravi borilačku igru u kojoj početnik može da preživi duže od pet sekundi od početka borbe.

Neki od do sada najavljenih likova su latinoamerički ljubavnik Romeo i ruski specijalista za eksplozivne Molotov. Tu je i Voodoo, vrač koji tezgari kao pirat, kao i krajnje čudni ekspert za borilačke veštine Steve. Uz disklejmer da su svi ženski likovi u igri opasni borci, a ne samo materijal za parenje očiju, najavljena je Tokushu, sićušna, ali neverovatno snažna plesačica. Iako govorimo o borilačkoj igri, dizajnerima je bio veoma bitan "dublji" razvoj likova, tako da je za svakog od njih osmišljena okvirna priča koja se polako odmotava kroz brojne filmske sekvence. One će se prikazivati između borbi, odnosno rundi nakon klasičnog otključavanja. Bez obzira na to koliko šašavih i bizarnih likova EA Canada ubaci u igru, to neće biti sve. Igrači će moći da stvore sopstvenog borca (istina, bez prateće priče). Za borilačke poteze moći će da kombinuju postojeće likove, a za

izgled će moći da ubace sopstveno lice preko Photo Game Face sistema.

Da ne bude da je FaceBreaker nerealan naslov, igra koristi vlastiti sistem za deformisanje lica u realnom vremenu. Ovo znači da će igrači moći da prisustvuju zaista impresivnom spektru grimasa, i da bukvalno gledaju kako se lica lome u najboljem duhu starih animiranih filmova. Naravno, pored svih šaljivih elemenata, ni tehnička strana igre nije zapostavljena, naprotiv. Svi potezi koji su u igri (pa čak i oni bolni, kao padovi i nespretna sletanja) unošeni su motion capture-om realnih majstora borilačkih veština.

FaceBreaker dolazi na Xbox 360, Playstation 3 i Wii u septembru. Dotle, za nove informacije i redovne trejlere sa likovima iz igre, redovno posećujte zvanični sajt ove igre.





Venom Games & 2K Sports Newcastle/2K Sports

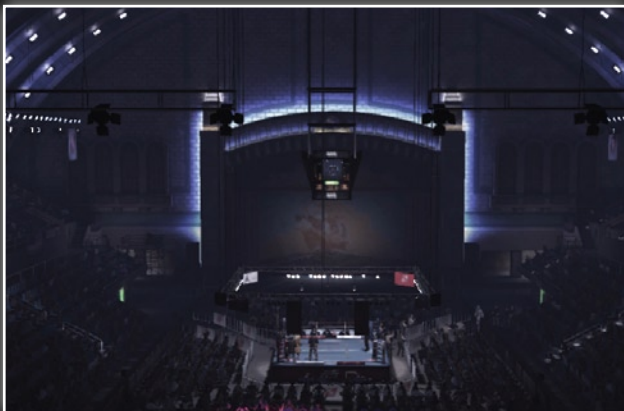
Izlazi: 10. jun 2008.

Platforma: Xbox 360, Wii, NDS

Web: <http://2ksports.com/prizefighter/>

# Don King Presents: Prizefighter





autor: Vladimir Dolapčev

Igre koje se na neki način bave boksom, bilo u obliku simulacija ili arkada, oduvek su predstavljale raritet, pogotovo što ih je vrlo malo postiglo zapažen uspeh. U jednocifrenu grupu naslova kojima je to pošlo za rukom, svakako spadaju Mike Tyson's Punch-Out!! za NES (po mnogima i dalje najzabavnije ostvarenje ovog tipa) i njegov naslednik za SNES (Super Punch Out), Ready 2 Rumble Boxing Round 2, odnosno EA Sports-ov Fight Night, čiji je novi nastavak najavljen tek za sredinu 2009. godine. Osetivši da na tržištu postoji velika praznina, 2K Sports je otpočeo rad na vrlo ozbiljnom projektu, u saradnji sa sigurno najpoznatijim promoterom svih vremena. Njegovo ime u nazivu ipak ne predstavlja samo ukras (niti verujemo da bi igru neko kupio zbog toga), već je Don King zaista dao lični pečat Prizefighter-u, i to na više od jednog načina. Najbitnija je njegova uloga u pridobijanju licenci, pa će se u igri naći nekoliko desetina aktivnih boraca poput Andrew Golota-e, Samuel Peter-a, Sergei Liakhovich-a, Shannon Briggs-a, Joe Calzaghe-a i mnogih drugih, od kojih će dobar deo biti ekskluziva Xbox 360 verzije. Dodatni bonus je činjenica da će na spisku biti i legende kao što su Larry Holmes ili nama omiljeni, ekscentrični Chris Ewbank. Naravno, ni ceo ovaj tekst nam ne bi bio dovoljan da pobrojimo sve poznate boksera koji nedostaju (u prvom redu Mike Tyson koji će biti ekskluziva Fight Night-a 4), ali je i ovo što ćemo dobiti verovatno bolje od ponude bilo kog sličnog naslova iz prošlosti.

Ono zbog čega smo najviše voleli Fight

Night bio je njegov unikatan kontrolni sistem, gde ste sve osnovne udarce poput direkta ili aperkata izvodili odgovarajućim pokretima na desnom analognom džojstiku, što je zaista jako dobro funkcionisalo u praksi. U 2K Sports-u ipak smatraju da to nije bilo dobro rešenje, jer su mečevi, po njima, postajali nerealno spori, što objašnjava odluku da, makar u Xbox 360 verziji, ostanu na uobičajenoj praksi – jedan taster, jedan udarac. Nažalost, nije nam baš potpuno jasno kako će to da izgleda, jer razvojni tim ne želi da predstavi Prizefighter u playable formi skoro do pred sam izlazak, što nas najviše i zabrinjava.

Način na koji je osmišljena karijera ipak zavređuje svaku pažnju. Radi se o tome da je ona predstavljena kao svojevrsni dokumentarni film – između borbi gledaćete HD video materijal u kome će, između ostalih, Don King, ali i Larry Holmes, odnosno Ken Norton, pričati o vašoj karijeri, dajući na taj način igri poseban šmek. To, nažalost, za posledicu ima mali stepen slobode koji vam se daje, što ujedno znači i da je isključena bilo kakva nelinearnost koja se planira za eventualni nastavak. Ipak, na neke stvari ćete moći da utičete – recimo, kako da pravite balans između sebe kao boksera i medijske ličnosti. Konstantno treniranje i sklanjanje od očiju javnosti će vam omogućiti bolju pripremljenost za mečeve, ali i vrlo malo interesovanje publike. S druge strane, pojavljivanje na televiziji i u drugim medijima će vam doneti slabiju formu, ali i veliki broj navijača, što će se

u ringu osetiti kroz pojačani adrenalin koji omogućava da protivnike vrlo brzo pošaljete u carstvo snova.

Upravo bi ta crta Prizefighter-a trebalo da mu donese nov kvalitet i spreči monotoniju konstantnog treniranja i borbi sa uglavnom generičkim bokserima kao u Fight Night-u. Vlasnici Wii sistema imaju poseban razlog za zadovoljstvo, pogotovo ako poseduju Wii Fit – njegova daska za vežbanje moći će da se koristi prilikom treninga, a što je najinteresantnije, u razvojnog timu tvrde da će sve vežbe biti napravljene po uputstvima pravih trenera koji trenutno rade na tome!

Sa grafičke strane, ne možemo da se zakunemo da će Prizefighter uspeti da nadmaši prilično ostareli Fight Night 3, što predstavlja delimično razočaranje. Modeli boraca izgledaju zaista lepo i vrlo su prepoznatljivi (mada je deformacija lica još uvek nedorađena), ali bilo bi lepo kada bi okolni elementi uspeali da što bolje dočaraju atmosferu spektakla. Za soundtrack ne treba brinuti, licencirano je čak 90 pesama koje ćete moći da koristite kao svoju temu na putu do ringa. Naravno, na spisku se nalazi i čuveni Eye of the Tiger.

Iako smo vrlo skeptični u vezi sa kontrolnim sistemom i zanimljivim, ali previše linearnim konceptom karijere, Prizefighter ima dovoljno drugih kvaliteta kojima može da zaseni ostale nedostatke i bude dobar početak jednog uspešnog serijala.





Terminal Reality/Sierra Entertainment  
Izlazi: 26. septembar 2008.  
Platforma: PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, DS  
Web: [www.ghostbustersgame.com](http://www.ghostbustersgame.com)

# Ghostbusters: The Video Game





Ako ste bili dete u godinama kada su "Istrebljivači duhova" bili na vrhuncu popularnosti, vrlo je teško zadržati objektivnost prema igri koja bi trebalo da se nastavi na radnju ova dva klasika filmske industrije. Jednostavno, svim srcem želite da ona ispadne vredna slavnog imena koje nosi, ne samo zbog vas, već i zbog mlađe generacije koja o ovoj franšizi ne zna možda ništa.

autor: Vladimir Dolapčev

Ono što nam u ovom trenutku daje najveću nadu da nećemo biti razočarani jeste upravo kontinuitet priče i angažovanje svih glavnih zvezda. Potporni stubovi su ipak Dan Aykroyd i Harold Ramis koji su i najzaslužniji za nastanak oba filma. Njihova uloga je izuzetno velika, i odnosi se na usmeravanje samog projekta, uobličavanje okruženja i priče, pisanje dijaloga i, naravno, njihovu reprodukciju. Upravo zbog toga, ni najmanje nas ne čudi što se ovo ostvarenje praktično smatra zvaničnim nastavkom onoga što smo gledali na ekranu.

Priča nas vraća u 1991., dve godine nakon događaja iz Ghostbusters-a II. New York i dalje slavi svoje heroje koji su ga ponovo spasili, ali njegovi stanovnici istovremeno počinju da se zanimaju sa velikom pažnjom za sve što ima veze sa Gozer-om i njegovim podanicima, toliko da održavaju posebnu izložbu posvećenu njima. Naravno, svega nekoliko dana kasnije stvari kreću naopako, i tada vi stupate na scenu. Kada se bave prebacivanjem filmskih klasika u interaktivno okruženje, razvojni timovi pred sobom obično imaju dve varijante – ili da vam dozvole da kontrolirate već poznate junake, ili da vas ubace u kožu anonimusa koji im se pridružuje, što je ovde slučaj. Iako to nije eksplicitno navedeno, za očekivati je da ćete se od početka do kraja nalaziti u koži novajlije, dok će slavna četvorka funkcionisati kao NPC, tj. podrška u

misijama. Kada to znate, verovatno i sami možete da pretpostavite da je bilo kakva mogućnost startovanja kampanje u režimu za više igrača potpuno isključena, što nam deluje isto toliko logično koliko igra bazirana na Nindža kornjačama sa podrškom za jednog igrača. No, nadamo se da će nas puna verzija uveriti da to nije toliko veliki problem. Ako je za utehu, najavljena je multiplejer komponenta, mada se o njenoj izvedbi za sada ne zna praktično ništa. Isti slučaj je, nažalost, i sa strukturom nivoa – osim klasičnih misija koje ćete obavljati na sopstvenim nogama, nije jasno da li će neke od njih uključivati i druge aktivnosti poput vožnje čuvenog Ecto-1.

Da bi Ghostbusters: The Video Game imao bilo kakvu šansu za uspeh, najvažnije je stvaranje odgovarajuće atmosfere. Osim već pomenutog Aykroyd-a i Ramis-a, u igri će se likom i glasom sigurno pojaviti Bill Murray (Dr. Peter Venkman), Ernie Hudson („zaboravljeni“ istrebljivač Winston Zeddemore), Annie Potts (njihova sekretarica Janine Melnitz), pa čak i William Atherton (kao Walter Peck). Sierra se kao izdavač angažovala da se lista proširi apsolutno svim relevantnim imenima iz filmova, tako da će već impresivan spisak možda biti još bogatiji, mada ne treba računati na Sigourney Weaver koja je gurnuta u stranu zarad nove protagonistkinje. Takođe, očekuje nas i novi susret sa Slimer-om, Stay Puft-om i

duhom bibliotekarke, prvim sa kojim se družina srela. Za obračun sa njima, ali i ostalim negativcima, koristice poznati Proton Packs koji ima nekoliko novih načina upotrebe. Klasično hvatanje u zamke će ipak biti najpoželjnije, jer će vam donositi novac koji će Egon zatim moći da iskoristi za razvoj još kvalitetnijeg naoružanja.

Po do sada prikazanom, akcija na ekranu deluje zaista odlično – hvatanje duhova, uz neizbežnu kolateralnu štetu koju taj proces nosi, izgleda zaista impresivno. Nezadovoljan postojećim rešenjima, Terminal Reality je stvorio sopstveni Infernal endžin koji, osim izuzetno detaljnih modela, tekstura visoke rezolucije i svih specijalnih efekata na koje smo navikli, poseduje i sjajan fizički model, što znači da živi i neživi objekti reaguju na vaš napad u zavisnosti od sopstvene mase. Treba još napomenuti da će vizuelni identitet biti jednak u sve tri verzije za sadašnju generaciju igračkih platformi (PS3, Xbox 360, PC), s tim što će na konzolama raditi u 30fps, ali i impresivnih 1080p.

Iako još uvek sa sobom nosi dosta nepoznanica, Ghostbusters: The Video Game već sada ima dovoljno elemenata koji ga čine privlačnim i vrednim iščekivanja.



Team Ninja/Microsoft Game Studios

Izlazi: 6. jun 2008.

Platforma: Xbox 360

Web: [www.xbox.com/en-US/games/splash/n/ninjugaiden2/](http://www.xbox.com/en-US/games/splash/n/ninjugaiden2/)

# Ninja Gaiden II

Tomonobu Itagaki je izuzetno interesantna ličnost. U odnosu na prave dobrice kao što su Shigeru Miyamoto iz Nintendo-a ili Yu Suzuki iz Sega-e, vođa Team Ninja je krajnje kontroverzna ličnost. Osim što ne skida naočare za sunce ni u zatvorenim, pa ni zamračenim prostorijama, 40-godišnji dizajner video igara iz Japana poznat je po tome što nema dlake na jeziku, ali i konstantnom ismevanju Tekken franšize i izbegavanju objavljivanja svojih dela za Sony-jeve platforme, za koje nikada nije imao lepe reči. Ipak, voleli ga ili ne, neosporno je da on iza sebe ima vrlo uspešnu karijeru koja je čvrsto vezana za Dead or Alive serijal, odnosno igre smeštene u njegov svet koje redovno beleže ogromne tiraže.







U njih sigurno spada Ninja Gaiden, serijal koji je započeo svoj razvoj još na 8-bitnom NES-u, da bi danas predstavljao jednu od najvažnijih franšiza za Microsoft-ove konzole. Posle ekskurzije na PlayStation-u 3 u obliku Ninja Gaiden Sigma-e (naravno, na ovom portu nije radio g-din Itagaki, nazvavši ga nedoradenim), prvi pravi nastavak posle pola decenije stiže kao potpuna ekskluziva za Xbox 360, što s obzirom na ne baš slavnu situaciju u kojoj se ovaj sistem nalazi, predstavlja veliko ohrabrenje.

Ako je verovati ljudima iz razvojnog tima (odnosno, znate već kome), Ninja Gaiden II će predstavljati apsolutni vrhunac serije, toliko savršen, da će ujedno biti i poslednji u serijalu, jer u njemu neće ostati nikakav prostor za dalje unapređenje. Naravno, teško je za poverovati da će ovakva izjava posebno uzbuditi nekoga, ali iskreno govoreći, od ovog nastavka očekujemo zaista mnogo, s obzirom na to da su prethodnici bili vrhunska ostvarenja.

Ipak, o kvalitetu priče može da se diskutuje – ne otkrivajući ništa, možemo reći da ona deluje krajnje suludo i da postoji samo da bi vam se dalo opravdanje da posetite destinacije kao što su Njujork ili Venecija. Na sreću, niko od nas i nije očekivao ništa na tom planu. Ono zbog čega volimo ovaj serijal je to što je on jedna od poslednjih brana hardcore gejminga – prethodnici su među prosečnim igračima bili poznati kao preteška ostvarenja u kojima je borba sa svakim pojedinačnim protivnikom bila ozbiljan izazov, a slobodno snimanje pozicije i automatsko dopunjavanje energije, jednostavno nezamislivo. Ipak, ne može se reći da nije učinjeno ništa po tom pitanju. Ninja Gaiden II će, po svemu sudeći, ipak biti nešto manje zahtevan, što ilustruje obnavljanje energije na save point-ima, odnosno njena lagana regeneracija kada niste okruženi neprijateljima, što bi trebalo da isključi hit & run taktiku. Mnogi od njih uopšte nisu ljudska bića, već raznorazne karakondžule koje kao da su došle iz nekog Resident Evil-a ili Silent Hill-a, i uključuju skelete, vukodlake i živaljke koje baš i ne možemo precizno da definišemo.

Iako mnogi smatraju da su igre nasilne samo da bi privukle što više publike, u ovom slučaju to sigurno nije tako. Naravno, protivnike uvek možete da sredite na neki „klasičan“ način (da ih proburazite katanom, recimo), ali ovoga puta ostavljena je mogućnost da im slučajno ili namerno otkarite neki od ekstremiteta, nakon čega možete izvesti završni udarac i lišiti ih dalje patnje. U stvari, prava istina je da ćete ovo morati da radite, jer će se oni

u suprotnom pretvoriti u bombaše samoubice i pokušati da vam vrate milo za drago. E, sad, vi zamislite kako to izgleda u sukobima sa masom protivnika gde u svakom trenutku morate da vodite računa o tome ko je u kakvom stanju. Izbor „sredstava“ za rad je uglavnom isti kao u prethodnicima (uz određene korekcije u ponašanju), ali postoji i nekoliko novih, recimo, Gatling Spear Gun koji ispaljuje eksplozivna koplja. Sam kontrolni sistem ipak nije promenjen – postoje dve mogućnosti za napad i gomila kombo udarača koje ćete učiti u toku igre, što ne bi trebalo da predstavlja manu, jer je na tom polju Ninja Gaiden oduvek bio najjači. Ipak, unapređenja je doživeo pomalo arhaični raspored tastera, tako da sada imate brz pristup inventaru preko digitalnog krstića, bez potrebe da za svaku sitnicu pauzirate igru i odlazite u meni. Velika je misterija zbog čega nije malo porađeno na kameri. Na otvorenom prostoru je situacija uvek vrlo dobra, ali u relativno skučenom enterijeru neće vam pomoći ni mogućnost njenog kontrolisanja preko desne analogne „pečurke“, a to posebno dolazi do izražaja na deonicama gde je potrebno da skačete sa platforme na platformu.

Još jedna stvar koja je proslavila Team Ninja jeste neverovatna pažnja koja se posvećuje grafičkoj komponenti igre, koja po pravilu crpi i poslednje atome snage iz platforme na kojoj radi. Sudeći po do sada prikazanom, ni Ninja Gaiden II neće nikoga razočarati, i predstavljaće pravi grafički showcase, odnosno ilustraciju, verovatno, gotovo svih mogućnosti Xbox-a 360. Najviše od svega, ipak, impresionira vrlo fluidna animacija glavnog junaka, kakvom može da se pohvali svega nekoliko igara sa pogledom iz trećeg lica.

Uz malo dodatnog poliranja, Ninja Gaiden II mogao bi da prevaziđe sve prethodnike, i postane jedan od najjačih razloga za zavist svih onih koji nemaju Xbox 360...ili možda dodatna motivacija da razmisle o njegovoj kupovini.





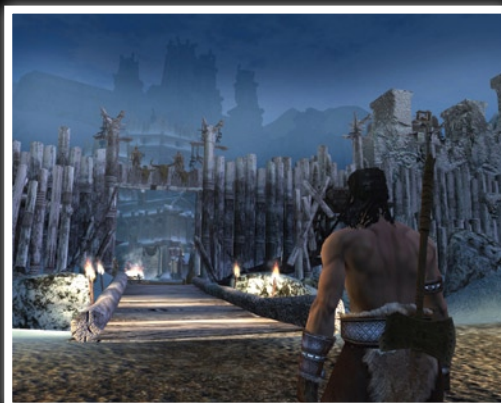


FunCom/Eidos

Web: [www.ageofconan.com](http://www.ageofconan.com)

# Age of Conan: Hyborian Adventures

Još kada je igra Age of Conan najavljena 2003. godine, oko nje se digla prilična prašina. Jasno je i zašto. Svet koji je u svojim knjigama osmislio Robert E. Howard još 1932. godine, uvek je privlačio pažnju. Prvo zato što je njegova fantazija bila protivteža tolkinovskoj, a zatim i zbog serije stripova koji su izlazili i kod nas. Naravno, i zbog filmova sa popularnim Švarcijem u glavnoj ulozi. Konanova mitologija pruža pozadinu u kojoj nema toliko jasnog sukoba dobra i zla ili svetlosti i tame, već nam pruža mnogo nijansi sive. Čudovišta vrebaju na svakom koraku, ali su ljudi ipak veći problem, moral se često mora tražiti na kašičicu, a nasilja ima u izobilju. Dakle, savršena potka za jedan moderan MMO.







### Age of Conan: Hyborian Adventures

**Platforma:** PC

**Za:** Zanimljiv sistem borbe. Mnogo nasilja. Konan.

**Protiv:** Pomalo neprirodne animacije. Previše neinventivnih questova.

**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 3GHz, 1GB RAM-a, 32GB mesta na hard disku, GeForce6600 ili jača grafička karta.

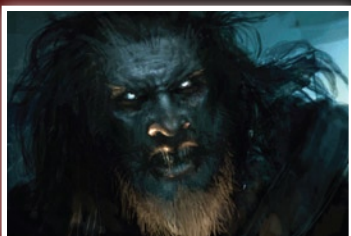
**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra – Maksimalna grafika i rezolucija 1280x1024 mogu da namuče i ovu konfiguraciju, ali jako retko.

**Kontakt:** [www.compland.co.yu](http://www.compland.co.yu)

**Cena:** 3300 din

autor: Luka Zlatić

**P**osle pet godina razvoja i nekoliko višemesečnih odlaganja, kapije Hyboria-e su otvorene i igrači širom sveta mogli su da kroče u svet u kom je Konan kralj. Iako je nakon prilično nestabilne bete bilo dosta straha među igračima oko propasti prvog dana igre, sve je, ipak, prošlo relativno mirno. Da, bilo je problema sa ulascima na servere i registracijom, ali je većina igrača bila pošteđena muke (među njima i mi). Na početku se bira između tri tipa servera – PvE (igrač protiv okoline, za one koji žele kooperativno ili sami da se igraju), PvP (igrač protiv igrača) i RP (role playing – serveri na kojima



se igrači sve vreme trude da budu u duhu svog karaktera i u duhu priča o Konanu). Nakon toga sledi kreiranje lika koje, pored prilično standardnog izbora klase (uz očekivane varijacije u duhu Konana – svaka rasa ima pristup određenom setu klase), nudi do sada najbolje kreiranje

vašeg avatara u igri. Najviše pažnje posvećeno je kreiranju lica, pa ćete uz malo truda moći da izgledate skoro bukvalno kako god poželite u svetu Hyboria-e.

Nakon što je kreiranje lika završeno, vreme je za početak avanture. Iako





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech |  $\phi$ -art





je prvobitna namera razvojnog tima bila da prvih 20 nivoa (od 80 iskustvenih) igrač pređe bez kontakta sa drugim igračima, to je donekle izmenjeno. Prvih nekoliko misijica do grada Tortage ćete odigrati sami, a onda ćete moći da birate noćne i dnevne misije. Noćne misije su za samo jednog igrača, a dnevne ćete moći da radite sa ostalim stanovnicima Konanovog kraljevstva. Za to vreme ćete se upoznati sa pričom, okruženjem, najvažnijim likovima i sistemom igre. Misije ne odudaraju mnogo od standardnog MMO doživljaja – eliminiši osobu X, ubi 50 životinja, donesi nekome nešto... No, u njima nema previše praznog hoda i koliko-toliko održavaju zanimljivost.

Ono što je interesantno kod ovog naslova je sistem borbe koji se unekoliko razlikuje od ostalih igara ovog tipa. Iako se sve može svesti na sistem veština i napada, stil i izvođenje su dovoljno različiti da sve deluje inovativno. U početku igrač ima tri osnovna napada – u glavu, u telo sa leve i u telo sa desne strane (a na kasnijim nivoima bi trebalo da ih bude više), a vremenom otključava veštine i kombinacije udaraca koje može koristiti. Sve to dovodi do nešto "prisnijeg" sistema borbe i veće zanimljivosti. Naročito kad se na to doda znatna količina nasilja i krv koja pršti po ekranu tokom svake borbe.

O tehničkim dostignućima takođe ne možemo doneti konačan sud, pošto DX10 još uvek nije aktuelan, a trebalo bi da je glavna fora u igri. Možemo reći da u DirectX-u 9 igra izgleda prilično impresivno, što zahvaljujući snazi samog endžina koji je pokreće, što zbog dobro urađenog posla od strane dizajnera. Okruženja izgledaju dovoljno puna života, arhitektura je pristojno urađena, oklopi i oružje su sjajni. Loša strana je što likovi

polako liče jedni na druge (naročito neki ženski), takođe je diskutabilan dizajn nekih čudovišta, i možda i najveći minus – neprirodne animacije likova. Prvi deo igre imaće i odglumljene dijaloge, ne preterano inspirativno, mora se priznati, a kasnije se to gubi i ostaje se na klasičnim tekstualnim razgovorima. Što se ostatka zvučne podloge tiče – ništa spektakularno, ali prihvatljivo.

S obzirom na datum izlaska, nismo imali vremena da se potpuno udubimo u ovu igru (čitaj – dođemo do 80. nivoa, vidimo sve lokacije) i dovoljno ispitamo njen MMO aspekt, pa ćemo se suzdržati sa davanjem konačne ocene do sledećeg broja i punog, detaljnijeg i opširnijeg opisa. Do tada možemo samo da zaključimo da je prvi deo igre solidan RPG koji će igrača dobro upoznati sa svetom koji ga okružuje i načinom na koji igra funkcioniše. Jasno je da igra još nije 100% završena i da ćemo u prvih mesec dana biti svedoci mnogih zakrpa koje će, što ispraviti bagove, što izbalansirati igru, što upotpuniti quest-ove za igrače preko 40. nivoa. Ocena za sada? Jaka sedmica, ali potencijal da se pređe osmica je definitivno tu.

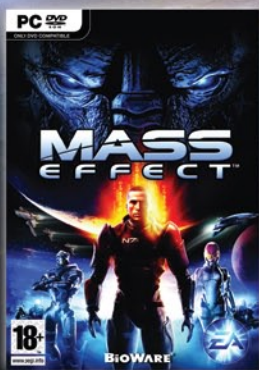




PONEKAD JE POTREBNO DA BUDEŠ ZAO  
DA BI POBEDIO ZLO.



© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo and Mass Effect are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.



**BioWARE**

MASSEFFECT.COM • PC VERZIJA DOSTUPNA OD ŠESTOG JUNA

**MASS  
EFFECT**

NAŠ SVEMIR JE U TVOJIM RUKAMA



## Europa Universalis: Rome

Prava stvar za hard core stratege koji su jedva dočekali novog člana u serijalu Europa Universalis. Slobodno se može reći da je dostojan svojih prethodnika.



## XIII Century: Death or Glory

Navikli smo da skoro sve igre koje stignu iz Rusije budu poprilična razočaranja. To je i razumljivo, jer pokušavaju da idu u korak sa idejama velikih kompanija, ali im manjak sredstava onemogućava da naprave nešto revolucionarno. Izdavačka kuća 1C Company nas je pozitivno iznenadila igrom XIII Century, proverite zašto.



- 48 Europa Universalis: Rome
- 52 XIII Century: Death or Glory
- 54 Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens
- 56 Overclocked: A History of Violence
- 58 Iron Man
- 60 TimeCrisis 4
- 62 Boom Blox
- 64 Crisis Core Final Fantasy VII
- 66 Pro Evolution Soccer 2008 (Wii)

# SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

### Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

### Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

### Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22





When Julius Caesar's consulship ended in 58 BC, he secured for himself the governorship of Illyricum and Cisalpine Gaul. In a stroke of luck, the governor of Transalpine Gaul died unexpectedly, leaving that province too in Caesar's hands. The heavily indebted proconsul intended to use his five-year tenure to plunder neighboring barbarian lands, but it is likely that Dacia was his original target, not Gaul. However, fate intervened again when the entire Helveti tribe burned their homes and migrated into Transalpine Gaul. In crushing them, Caesar soon got embroiled in the internal politics of Gaul, commencing a seven-year campaign that ended with the complete conquest of Gaul, the defeat of the Germanic Suebi and the first Roman expedition to Britannia.

Paradox Interactive

# Europa Universalis: Rome



autor: Vladislav Herbut

**N**ova igra u poznatom serijalu kompleksnih geopolitičkih strategija – Rome, radnju smešta u vreme kada je Rim bio najjača država u Evropi. Sam princip igranja ostao je isti, tako da i sada imate kartu Evrope izdijeljenu na provincije, svaka sa svojom kulturom, religijskim ubeđenjima i pod upravom neke od nacija ili varvarskog plemena iz tog vremenskog razdoblja. Zauzimanjem svake od njih dobijate mogućnost ubiranja poreza i angažovanje ljudstva koje ćete koristiti za tehnološki razvoj, izgradnju infrastrukture i regrutovanje armije. Rome vam

omogućava da izaberete datum početka kampanje – od rata Rima sa Kartaginom, pa do civilnog rata u samom Rimu koji je doveo do transformacije Rima iz Republike u Imperiju. U zavisnosti od izabranog datuma menja se i situacija na mapi, jer istorija, ipak, ima svoj tok. Neke nacije su na samom startu u dobrim odnosima i eventualnim savezima sa svojim susedima, na polovini kampanje su već u ratu sa nekima od njih, dok pri kraju vremenskog perioda koji obuhvata kampanja, možda više i ne postoje ili su u sklopu neke veće sile. Na raspolaganju je veliki broj nacija,

tako da, pored Rimljana i Kartaginjana koji su u to vreme bili velesile i sa kojima ćete verovatno osvojiti pola Evrope, možete igrati i sa bilo kojom od manjih nacija, od kojih neke imaju za cilj samo da opstanu i ostanu nezavisne u događajima koji će uslediti.

Nezavisno od izbora nacije, na vama je da regrutujete armije, organizujete trgovačke rute, kolonizujete varvarske provincije, objavljujete ratove i sklapate mir, postavljate generale i guvernera, upravljate savezima, i još gomila drugih





## Europa Universalis: Rome

**Platforma:** PC

**Za:** Antička istorijska postavka. Pozitivne izmene u interfejsu. Prebacivanje mape u 3D. Kompleksnost.

**Protiv:** Nekoliko ozbiljnih propusta u organizaciji armija i pathfinding-u. Nelogičnosti u diplomatiji.

**Minimalna konfiguracija:** CPU 1.9 GHz, RAM 512 MB, VGA sa 128 MB, podrškom za DirectX 9.0 i pixelshader-ima 2.0

**Test konfiguracija:** CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... osvajanje evropskog kontinenta na maksimumu detalja bilo bi izvodljivo i na slabijoj konfiguraciji

**Kontakt:** [www.paradoxplaza.com/rome](http://www.paradoxplaza.com/rome)

**Cena:** Oko 30 evra

**OCENA** 82

REVIEWS



opcija koje su bile na raspolaganju vodi jedne nacije u to vreme. Rome donosi dosta izmena u odnosu na svoje prethodnike, kao što je nova i jednostavnija organizacija poruka i obaveštenja vezanih za događaje u igri. Tehnološki razvoj se redovno odvija tokom igre i, umesto da morate redovno da unapređujete infrastrukturu, nova dostignuća su sada predstavljena u vidu bonusa koji se dodaju na vašu postojeću infrastrukturu. S obzirom na to da se radi o antičkoj istorijskoj postavci, vojne jedinice su svedene na nekoliko osnovnih, ali su

one, ipak, specifične za svaku naciju, tako da i dalje postoji šarolikost. Kao i do sad, ne postoji skoro nikakva interakcija tokom bitaka, osim da sednete i pratite šta se dešava, mada uspeh mnogo zavisi od postavke vaše armije, kao i generala kog ste odredili kao vođu. Protivnička armija u većini slučajeva beži kada nasluti poraz, tako da ćete često morati da je vijate kroz nekoliko provincija dok je skroz ne uništite. Ovo je posebno frustrirajuće kada je opkolite, a ona ipak nađe način da se provuče.

Ako ne pratite lojalnost generala, kao i zadovoljstvo populacije, vrlo lako može doći do civilnog rata. Nekada se čak i ogromne nacije podele na dva dela usled civilnog rata, koji ne prestaje dokle god jedna od strana nije totalno uništena.

Ipak, i pored gomile kvaliteta koje ova igra poseduje, postoji i nekoliko ozbiljnih propusta. Jedan od njih vezan je za organizaciju armije, jer ne postoji opcija da u okviru armije sortirate jedinice po rodu, tako da, ako želite da znate npr. koliko imate konjice u toj armiji, morate izlistati





ceo spisak jedinica i sami ih prebrojati. Ali, čim stupite u bitku, na dnu ekrana se pojavljuje prozor u kom piše koliko kojih jedinica imate u armiji. Verovatno se pitate kako je izvodljivo da se automatski izračuna broj jedinica po rodovima, a to nije moguće kada proveravate sastav armije. To niko ne zna. No, sa sigurnošću se može reći da je u pitanju propust razvojnog studija. Drugi problem javlja se u situacijama kada opsedate utvrđenje. U tim situacijama nemate apsolutno nikakvu kontrolu nad armijama u toj

provinciji. Vi možete izabrati bilo koju pojedinačnu armiju, ali je zbog opsade ne možete pomerati, čak i ako ta armija ne učestvuje aktivno u opsadi. Jedini način je da prekinete opsadu, pomerite željene armije i onda podignete novu opsadu. Postoji još nekoliko ovakvih propusta koji su najverovatnije nastali nedovoljnim beta testiranjem ili nečim sličnim.

Novina je i to da je mapa po prvi put kompletno prebačena u 3D format, tako da sada izgleda mnogo bolje u odnosu

na prethodnike. Same armije su takođe veoma lepo prikazane, sa gomilom detalja karakterističnih za taj period.

Sve u svemu, Rome nije igra za svakoga, jer će svojom težinom i kompleksnošću oterati polovinu igrača, ali i dalje postoji ona druga polovina igrača koji sebe smatraju hard core stratezima i koji su jedva dočekali novog člana u serijalu Europa Universalis. Slobodno se može reći da je dostojan svojih prethodnika.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)





Unicorn Games/1C Company

# XIII Century: Death or Glory

autor: Vladislav Herbut

**N**avikli smo da skoro sve igre koje stignu iz Rusije budu poprilično razočaranja. To je i razumljivo, jer pokušavaju da idu u korak sa idejama velikih kompanija, ali im manjak sredstava onemogućava da naprave nešto revolucionarno. Drugi problem je i to što su igre često lokalizovane za rusko tržište, pa i nisu toliko interesantne ostalim igračima. Izdavačka kuća 1C Company iznenadila nas je sa nekoliko stvarno dobrih igara malih razvojnih timova, koje možda nisu ostavljale igrače bez daha svojom grafikom, ali su zato bile veoma zanimljive i posedovale su visoku dozu određenog šmeka koji je krasio mnoge "old school igre". Poslednja takva igra bila je Fantasy Wars – kvazi rimejk Fantasy General-a, igra iz tzv. Five Star serijala čiji je najpoznatiji predstavnik Panzer General.

XIII Century na prvi pogled deluje kao osiromašena verzija igre Medieval II: Total War, ali kada se zagrebe malo dublje, dolazi se do otkrića da igra poseduje poprilično kvalitetan gejmplaj, i pored pomalo zastarele (ali ne i loše) grafike za današnje standarde. Kao što sam naziv igre govori, radnja je smeštena u 13. vek i obrađuje neke od najpoznatijih bitaka tadašnjih vojnih sila. Ove bitke podeljene su na šest kampanja od kojih svaka sadrži po pet misija, tj. bitaka. Kampanje su podeljene na osnovu vojne sile koju vodite (Engleska, Francuska, Nemačka, Rusija, Mongolija), dok poslednja kampanja sadrži pet bonus misija koje se otključavaju samo ako završite sve prethodne kampanje. U kampanjama prelazite jednu po jednu misiju, tj. kada završite jednu, otključava vam se sledeća, itd. Znači nema globalne



kampanje kao u igri Medieval II, već igra liči na skup skirmish mapa.

Čim započnete misiju, prvo što ćete primetiti su stvarno detaljne karakteristike svake jedinice. Izbor nije tako velik i sve se svodi na po nekoliko elementarnih jedinica iz svakog roda, ali svaka jedinica ima svoju vrednost i veoma veliku ulogu na bojnopolju. Treba odmah napomenuti da je igra teška, pogotovo za početnike koji se nisu ranije susretali sa ovakvim tipom igara. Prednosti i slabosti svake jedinice, razni vojni manevri, moral, teren, samo su neki od gomile faktora koji će odlučivati o pobedi. Počevši od onih osnovnih – strelce treba postaviti na viši položaj, konjica je najefikasnija kada napada s boka, kopljanici moraju da formiraju prve borbene redove, detalja je stvarno





## XIII Century: Death or Glory

### Platforma: PC

**Za:** Fantastičan AI protivnika. Bitke su veoma realistične. Detaljne karakteristike jedinica.

**Protiv:** Nedostatak globalne kampanje. Mali izbor jedinica. Grafika deluje zastarelo.

**Minimalna konfiguracija:** CPU 2.2 GHz, RAM 512 MB, VGA sa podrškom za DirectX 9.0 i 128 MB, 2GB HDD prostora

**Test konfiguracija:** CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... krvavi srednjovekovni okršaj odvija se bez problema na maksimumu detalja, iako je i slabija konfiguracija dovoljna za to

**Kontakt:** <http://xiiiicentury.1cpublishing.eu/>

**Cena:** oko 30 evra

OCENA

76

REVIEWS



dosta. Ne smete se opustiti ni u jednom momentu, jer je AI protivnika na izuzetno visokom nivou i neće oklevati da iskoristi čak i najmanji propust u vašoj odbrani. Iz tog razloga se ne smete zavaravati da je, čak i u bitkama gde imate znatnu vojnu premoć, dovoljno da rush-ujete protivnika i očekujete da ćete ga dobiti na sirovu snagu. Jedno je sigurno, a to je da on sigurno ima nekog keca u rukavu kog će izvući u trenutku kada se najmanje nadate.

Informacije o jedinicama su, kao što je već spomenuto, veoma detaljne, tako da samim postavljanjem kursora na željeni odred dobijate bogatu tabelu u kojoj možete naći podatke o broju mrtvih i ranjenih, moralu, da li su zaštićeni bokovi od iznenadnih napada, da li im

neko "čuva leđa" i slično. Ovo vam daje mogućnost da u svakom trenutku, čak i u žaru najveće bitke, dobijete povratne informacije o stanju na bojnopolju. Što se tiče samih mapa, i one su bogate sitnim detaljima koje vi ili vaš protivnik možete iskoristiti u svoju korist. Da li su to brda na koja ćete postaviti strelce, uzani i poluskriveni putevi kojima ćete dovući konjicu iza neprijateljskih redova i napasti ih tamo gde su nezaštićeni ili su to reke na kojima možete napraviti skoro neprobojnu odbranu, u svakom slučaju, odmah u startu treba dobro proučiti mapu i videti na čemu ste. Protivnik je stvarno tvrd orah i u nekim od misija ćete se izuzetno namučiti, iako vam je možda na prvi pogled delovalo kao skoro sigurna pobjeda. Čak i kada napravite genijalni plan

kako da uhvatite protivnika nespremno, i kada ste skoro nadohvat totalne pobjede, protivnik može vrlo lako da lansira "hirurški" protivnapad kojim može da preokrene tok bitke za 180 stepeni. Poenta je da bitku ne možete dobiti sa jednim ili dva dobra manevra, već morate istovremeno da izvodite više različitih manevra na različitim lokacijama, i sve to da dobro tajmirate, da biste koliko-toliko bili sigurni u svoj uspeh.

Nažalost, bez obzira što su bitke toliko dobro odrađene, mala šarolikost jedinica, kao i nedostatak neke globalne kampanje, odbiće u startu dosta igrača. Ali i pored toga, radi se o jednoj ozbiljnoj strategiji, koja će naterati znoj na čelo čak i najiskusnijem strategu.





Silver Style Entertainment/Playlogic

# Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens

autor: Luka Zlatić

**N**akon Sam & Max-a, trend oživljavanja starih dobrih avantura blago se pojačava novom igrom čiji je glavni junak mladi čarobnjak Sajmon. Prvi Simon the Sorcerer izašao je davne 1993. godine, a nastao je kao igra kojom će glavni programer Mike Woodroffe zabaviti svog sina Simon-a. Krajnji rezultat bio je prilično pozitivan – simpatična i duhovita avanturica koja je parodirala mnoga fantasy ostvarenja, od Narnije do Gospodara prstenova. Usledio je i nešto ozbiljniji nastavak, sa nešto starijim Sajmonom, koji je uspešno nastavio tradiciju prvog dela. No, treća igra u serijalu, Simon the Sorcerer 3D (2002)

bila je katastrofalna, i ideja da se pravi četvrti deo nije tako dobro prihvaćena. Za četvrti deo zaduženi su ljudi iz nemačkog razvojnog tima Silver Style Entertainment, pa je i čitava igra prvo urađena na nemačkom jeziku. Majk i Sajmon su tu bili kao kreativni konsultanti, ubacili su nekoliko novih ideja i pomogli u prevodu na engleski.

Naš junak se, posle nekoliko godina provedenih u "normalnom" svetu, skoro potpuno zaboravivši svoje fantastične doživljaje, ponovo vraća u svet fantazije. Na Sajmonovo veliko iznenađenje, on otkriva da se tu kreće njegov dvojnjak koji

očigledno ima neki tajni plan. Zatim će saznati da je Alix, bliska mu drugarica iz prethodnih avantura, imala nešto sa dvojnikom, što će ga naterati da uzme stvar u svoje ruke i dođe do konačnog rešenja. Na tom putu će sresti trolove početnike, prigrupе čarobnjake, vukove početnike i psihotične zečeve. Ukoliko se prvi put srećete sa Sajmonom, treba reći da ovo ostvarenje ne zahteva poznavanje radnje i događaja iz prva tri dela, ali poštuje njihovu priču, omaži se mogu primetiti, a i neke pošalice imaju očiglednu referencu na prethodnike.

Glavni junak je isti kao i ranije, mada



## Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens

**Platforma:** PC**Za:** Povratak korenima. Simpatična avantura. Ima dobrog humora.**Protiv:** Ima lošeg humora.**Minimalna konfiguracija:** CPU na 2GHz, 512MB RAM-a i grafička kartica sa 64MB RAM-a.**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra. Više nego dovoljno za maksimum koji Sajmon 4 može da pruži.**Cena:** oko 40 evra

SCENA

66



nešto stariji. Sarkastičan je, iritantan na trenutke, i dalje govori kroz nos. Većina smešnih situacija je bazirana upravo na Sajmonovom sarkazmu, ali i na probijanju četvrtog zida. Ponekad se, ipak, dešava da humor bude isuviše nezreo i banalan, što se svakako neće dopasti onima koji su odrasli na Lucas Arts ili Sierra avanturama. Zagonetke su, s druge strane, dovoljno jednostavne da nema preteranog zaglavlivanja, a dovoljno komplikovane da igra bude zanimljiva. Nisu naporne i ne zahtevaju mukotrpno pretraživanje ekrana da bi se rešile. Igra će vas čak i upozoriti da sa sobom nosite predmete koje ćete na nekom mestu moći da iskombinujete.

Možda je malo preterano to što Sajmon kroz svoje komentare daje hint-ove koji pomažu u rešavanju zagonetki, naročito s obzirom na to da sistem pomoći već postoji, i da ćete svaki put kada (ako) se zaglavite, moći da tražite tri pomoći kroz dnevnik događaja.

S tehničke strane, Chaos Happens je odličan u jednoj stvari – pozadinama, odnosno lokacijama na kojima se igra odvija, koje su prilično lepe. Sve ostalo je jak prosek – izgled modela likova, njihova animacija, muzika, zvučni efekti... Vidi se da nije u pitanju AAA naslov, ali to ne utiče mnogo na konačnu ocenu koju ova igra dobija.

Simon 4 je profesionalnije osmišljen nego bilo koji od prethodnika. Nema nepotrebnih lokacija i preteranog lutanja. Interfejs je ispeglaniji, a nema ni potrebe za, po zlu čuvenim, pixel hunting-om. Mala zamerka može se staviti na to da je igrač primoran da sluša Sajmonove komentare u vezi sa svim predmetima na koje nailazi. Sve u svemu, ovaj naslov je očigledno poboljšanje u odnosu na prethodnika. Možda je ponekad isuviše jednostavan, a ono što je zamišljeno kao humor, nekada ne bude smešno, ali je u pitanju sasvim dobra avanturica koju će rado odigrati svi fanovi ovog žanra, a naročito ovog serijala.





House of Tales/Lighthouse Interactive

# Overclocked: A History of Violence

autor: Nikola Branković

Ako ste poslednjih nekoliko dana bili „opterećeni“ kupovinom nove grafičke karte ili neke druge komponente, verovatno ćete odmah pomisliti da je ovo igra kod koje se još iz naslova naslućuje da je za njeno uživanje neophodno overklokovati PC, ali nije. Overclocked: A History of Violence vam sigurno neće uposliti ni već postojeće hardverske resurse, ali će vam zato pružiti nekoliko sati izuzetno kvalitetne zabave. Momci iz House of Tales-a, nemačkog razvojnog tima poznatog još po naslovima Mystery of the Druids i The Moment of Silence, velikodušno nam nude novu point-and-click avanturu, čija će vas priča još jednom provesti kroz kliše tajnih projekata, globalne zavere i vladinih prikrivanja istine.

Overclocked je psihološki triler u kome igrač uzima ulogu bivšeg vojnog psihijatra,

četrdesetogodišnjeg Dave McNamara-e, koji po pozivu dolazi iz Vašingtona u Njujork radi rekonstrukcije veoma neuobičajenog slučaja. Inače, Dave je svojevremeno radio na projektu lečenja posttraumatskog poremećaja učesnika operacije Desert Storm, međutim nakon sopstvenog mentalnog kraha 1999. godine, biva oslobođen dužnosti. U Njujorku zatiče nevreme, i ubrzo nakon smeštanja u hotel, uprkos olujnom vremenu, upućuje se ka bolnici na Staten Island-u koja je, navodno, odavno van funkcije. Tamo je u odvojenim ćelijama smešteno petoro mladih ljudi (svi su u ranim dvadesetim) koji su pronađeni kako uplašeno lutaju ulicama grada u kišovitoj novembarskoj noći. Gotovo potpuno bez razuma, jedva se prisećajući fragmenata svojih života, totalno bez ideje šta im se uopšte dogodilo. Niko ne zna ko su i odakle su došli. Vaš cilj je da otkrijete što

više detalja iz njihove prošlosti, spojite delove slagalice i skinete veo tajne sa ove nesrećne priče. U skladu sa tim, ići ćete od ćelije do ćelije, podvrgavajući svakog od njih hipnozi, regresivnoj terapiji i drugim fensi psihijatrijskim metodama rekonstrukcije svesti.

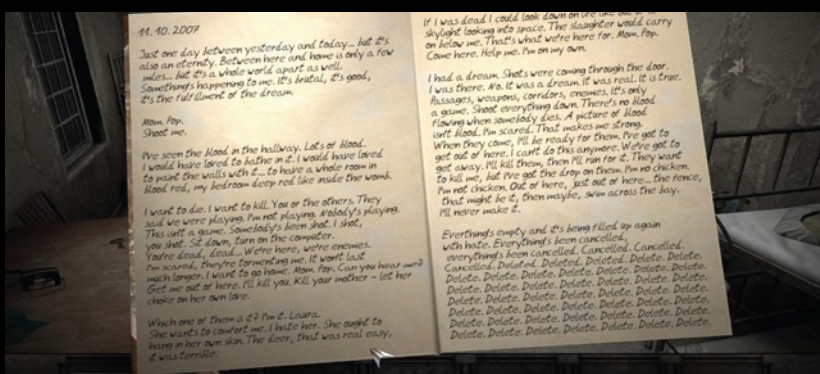
Navigacija kroz igru je veoma jednostavna i intuitivna, zahvaljujući bazičnom point-and-click interfejsu, što je za svaku pohvalu. U bilo kom trenutku, čak i na samom početku igranja, znaćete tačno šta treba uraditi i gde kliknuti, jer se gotovo sve akcije svode na levi ili desni klik mišem, bez potrebe za tastaturom. Ceo inventar je konstantno prisutan u dnu ekrana, i njegov sadržaj označava, između ostalog, koje su vam akcije trenutno na raspolaganju. Kada odaberete jedan od predmeta iz inventara, možete da birate da li ćete ga „ispitati“ ili „upotrebiti“. Tako,



## Overclocked: A History of Violence

**Platforma:** PC**Za:** Zanimljiva priča, intuitivan point-and-click interfejs, igranje sa šest različitih likova, zanimljive i logične zagonetke**Protiv:** Depresivna atmosfera, tehničke karakteristike, slaba interaktivnost**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 1.3 GHz, 256MB RAM-a Windows 2000/XP, 512MB Vista, DX9 karta sa shader modelom 1.1**Test konfiguracija:** Core 2 duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT. Sve je teklo glatko na maksimumu podešavanja.**Kontakt:** [www.overclocked-game.com](http://www.overclocked-game.com)

OCENA 78



na primer, lupom zumirate željeni objekat, zakrivljene strelce će pokazivati u kom pravcu se krećete, uvo označava da slušate nešto ili nekoga, ruka je sredstvo kojim hvatate objekte, itd. Sve je veoma jasno i uočljivo, čak i za onoga ko se prvi put sreće sa ovom vrstom igre.

Osim toga, tu je i PDA uređaj koji ima višestruku funkciju i obilato ćete ga koristiti tokom igre. Preko njega ćete obavljati telefonske pozive, primati mejlove i poruke, snimati lične komentare, kao i kompletne sesije sa svakim od pacijenata. Na kraju svakog dana vrši se sumiranje svih primljenih informacija (inače, igra obuhvata pet poglavlja od kojih svako predstavlja jedan ceo dan) koje se kasnije mogu preslušavati, odnosno pregledati po potrebi.

Zanimljivo je to što ćete ovde igrati sa ukupno šest različitih likova, uključujući i doktora McNamara-u. Zapravo, svaki put kada budete probudili sećanja, odnosno aktivirali flashback nekom od pacijenata, a to se dešava prilikom konverzacije, preučećete njegovu ulogu u prošlosti. Na taj način ćete moći iz prvog lica da vidite šta se sa njim zapravo dogodilo, što znači da će i najveći deo puzzle-a biti smešten upravo u ovim deonicama. Zagonetke su tradicionalno koncipirane, i svako ko igra point-and-click avanture i pažljivo prati dešavanja u igri, neće imati većih teškoća prilikom njihovog rešavanja. Od vas će se tražiti da otkrijete kodove zaključanih vrata i brava, da nabavite potrebne sastojke za pravljenje Molotovljevog koktela, čak ćete popravljati i pokvaren radio.

3D endžin deluje pomalo zastarelo, bar nekoliko godina iza svog vremena.

Premalo detalja, u nekim situacijama i sirove animacije mogu delovati veoma ružno, ali opet, sa druge strane, lepo uklopljena paleta boja sa kvalitetnim svetlosnim i efektima prirodnih nepogoda, ostavljaju prijatan krajnji utisak. Zvuk je generalno dobar, ne odličan, dok muzika samo pojačava ionako krajnje depresivnu atmosferu.

Na kraju možemo reći da smo stekli utisak kao da se iz cele igre moglo izvući mnogo više. Trebalo je još malo poraditi na priči, interaktivnosti i okruženju. Gejmplej je suviše linearan, a likovi nisu razvijeni do kraja. Sve ovo uticalo je na to da krajnja ocena ne bude preterano visoka, iako je mogla da bude, ali, kao što svi dobro znamo, ništa nije savršeno, stoga toplo preporučujemo ovu avanturicu.





Artificial Mind and Movement/Sega

# Iron Man

autor: Vladimir Dolapčev

**D**a li je u redu da već na početku opisa dajemo sud o jednoj igri? Pa, mislimo da to uopšte nije loša ideja kada na testu imamo ostvarenje poput ovoga, uostalom, vi ionako uvek možete da bacite pogled na konačnu ocenu koja najbolje ilustruje naše mišljenje. Iako su istoimenom filmskom ostvarenju, na osnovu kog je i nastalo ovo čudo, mnogi prognozirali totalnu propast, a fanovi glasno negodovali zbog izbora glavnog glumca, uspeh na blagajnama i kod kritike je sve uverio da nije sve onako kako se čini na prvi pogled. Nažalost, ista konstatacija ne može da se odnosi na ovo što je napravio Artificial Mind and Movement. Da, Iron Man The Video Game je još jedno krajnje zbrzano ostvarenje rađeno za sve moguće aktuelne igračke platforme, sa

nadom da će biti dovoljno naivčina koje će ga kupiti.

Ideja da ovaj naslov ne prati slepo film, naravno, nije loša, kao ni činjenica da su se u njemu našli neki novi negativci, što će obradovati, kod nas i dalje prilično retke, fanove ovog Marvelovog superheroja. Bez obzira na to, razvojni tim je uspeo da okupi neke od glumaca koji pozajmljuju glasove glavnim junacima (Robert Downey Jr. i Terence Howard, recimo), što je sigurno značajan plus za zvučnu podlogu. Nažalost, mislimo da su to gotovo jedine pozitivne stvari koje možemo da kažemo o ovom ostvarenju... dobro, dodajmo na to još i Black Sabbath-ovog Iron Man-a kog ćete slušati na prvom nivou dok se obračunavate sa nekim nesretnim

teroristima po Avganistanu.

U moru stvari koje nam se nisu svidеле svakako prednjači kontrolni sistem. On je apsurdno zapetljan, naročito ako se odlučite za igranje preko džojpeda. Iako igra uredno prepoznaje X-input kompatibilne kontrolere, interesantno je da se rotiranje levo-desno vrši preko tastera na poleđini džojpeda, a gore-dole na desnoj analognoj pečurki. Ma koliko se trudili, apsolutno je nemoguće navići se na ovaj sistem, a još je veći problem borba u vazduhu koja je lišena bilo kakve smislene akcije – jednostavno, bićete primorani da zauzmete busiju i obračunavate se sa, uglavnom, totalno bezopasnim protivnicima, koji uz sve to ni ne pokazuju bilo kakve znake



## Iron Man

**Platforma:** PC, PSP, PS2, NDS, Wii, PS3, Xbox 360

**Za:** Nadograđivanje oružja i oklopa

**Protiv:** Neviđeno loša grafika, užasan AI, jednolični nivoi, neupotrebljiv kontrolni sistem

**Minimalna konfiguracija:** Procesor na 2,8Ghz, 1GB RAM, grafička kartica sa 256 MB

**Test konfiguracija:** Core2Duo 2,7Ghz, 8800GT, 2GB RAM – udobno igranje u najvišoj rezoluciji

**Kontakt:** <http://ironmanthegame.marvel.com/index.php>

**Cena:** 30 evra

OCENA 12



inteligencije. Na primer, ako se nalazite na platformi ispod neprijatelja koji ima bazuku, on će konstantno pokušavati da vas pogodi kroz pod, ispaljujući projektile praktično sebi pod noge, ali, naravno, bez ikakvih posledica. S druge strane, ni vaš arsenal često nije efikasan, jer je detekcija pogodaka prilično slaba. Bez obzira na to, kao i na odabrani nivo težine, igra je izuzetno laka, i to zbog loše AI rutine i vrlo velikodušnog sistema obnavljanja energije, i može se, bez problema, završiti za dan-dva. Ipak, iskreno nas je najviše fascinirala struktura nivoa – oni su, po pravilu, potpuno linearni, vrlo skučeni i obično zahtevaju da eliminišete suludi broj protivnika, što vrlo brzo postaje dosadno. Vrhunac su, ipak, treninzi – naravno da je potrebno da na neki način budete upućeni

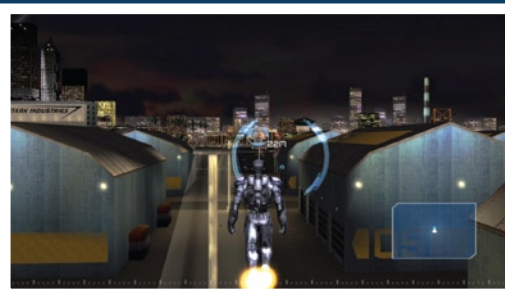
u kontrolni sistem, pogotovo kada je on ovako komplikovan, ali nam nije jasno zašto je neke akcije potrebno ponoviti nekoliko desetina puta – niti vam to donosi nekakve bonuse, niti je preterano zabavno, već samo služi da veštački produži vreme koje je potrebno da završite igru. Upravo zbog toga, mogućnost nadograđivanja oklopa i oružja i njihov menadžment (možete pojačati jedan nauštrb drugog) jednostavno ne mogu da ublaže utisak da je gejmler totalna katastrofa.

Za nepoverovati je, ali razvojni tim je odlučio da, umesto sa aktuelne generacije konzola, PC verzija zapravo bude port sa PlayStation-a 2, a rezultat toga možete i sami da naslutite. Činjenica da i za



## Ostale verzije

Osim na PC-ju i konzolama prošle generacije, Iron Man se pojavio i na Xbox-u 360, odnosno PlayStation-u 3, ali ni ova izdanja nikako ne mogu da dobiju prelaznu ocenu. Grafička podloga, doduše, jeste neuporedivo bolja, ali je za današnje standarde i dalje vrlo skromna. U samom izvođenju postoje određene razlike – recimo, oružje se ne unapređuje njegovom upotrebom, već se plaća novcem, dok je težina otišla u drugu krajnost, pošto se konstantno nalazite pod baražnom vatrom sa svih strana. Kao šlag na tortu dolaze bagovi – protivnici često umeju da se zaglave u objektima, a moguća su i povremena zamrzavanje, nakon čega vam jedino preostaje da resetujete konzolu.



standarde osam godina stare konzole, Iron Man, u najmanju ruku, izgleda ispod proseka, daleko više dolazi do izražaja na PC-ju. Osim više rezolucije (i iznenađujuće podrške za widescreen monitore), sve ostalo je isto – jadne texture, užasno siromašno okruženje i izuzetno čoškasti objekti, nakon kojih čak i EA Sports-ove sportske simulacije na PC-ju deluju privlačno. Kao šlag na tortu, kvalitet animacije je prilično loš, a dizajn samih nivoa jednostavan koliko je to bilo moguće.

Iron Man je promašaj kakav odavno nije viđen. U pitanju je ostvarenje stravično loših vizuelnih karakteristika, očajnog kontrolnog sistema, nepostojećeg izazova i do zla boga dosadnih nivoa.



156790  
SCORE

LIFE

SHOOT!

Shoot the tires with this rifle!

SNIPER RIFLE

1

Bandai/Namco Games

TIME

3673

# TimeCrisis 4

Verovatno jedna od najpoznatijih igara za konzolne sisteme TimeCrisis, konačno je dobila svoj najnoviji nastavak, i svi oni željni pucanja biće u prilici da u rukama drže novi Guncon, "SF" pištolj koji je glavni kontrolni uređaj u ovoj igri.



Ako ste ikada na Tašu ili u, recimo, Bečićima igrali "igrice" u fliperanama, a posebno Operation Wolf, onda ste upoznati sa sistemom nišanja i pucanja u ekran. TimeCrisis funkcioniše po istom principu, osim što za razliku od "arkada" gde samo ubacite žeton, ovde morate da postavite na ekran dva prilično smešna senzora koji će slobodno posetiti sa njegovih krajeva (hej, barem je besplatno). GunCon za TimeCrisis 4 je dodatno prerađen u odnosu na prethodne modele, ali je i dalje kablom povezan sa konzolom, što je verovatno i najveći propust ovog sistema. Kabl jeste dugačak, ali ipak ne obezbeđuje potpunu kontrolu koju biste od ovakvog upravljača očekivali. Glavni problem sa

kojim smo se susreli jeste nešto slabija preciznost pištolja, posebno ukoliko ugao pod kojim ste okrenuti ka senzorima nije "savršen" i upravo onakav kakvog su ga u Namco-u zamislili.

Priča se vrti oko glavnih junaka Đorđa Bruna i Juvana Bernarda. Oni još jednom moraju da spase čitav svet, a to će, naravno, uraditi tako što će potamaniti na hiljade protivnika koji im staju na put. Prepoznatljivo, već viđeno, možda pomalo i dosadno, to se sve može reći za priču u igri, ali je ona definitivno sekundarna pored sve te akcije. Sistem igre je dobro poznat. Igra vas vodi lagano od jednog zaklona do drugog, odnosno od jedne

scene do druge, a vi u svakoj od njih morate da se rešite gomile protivnika. U naredni sektor nećete preći sve dok i poslednji neprijatelj ne padne na patos, pa se pripremite za dosta pucanja. Ako protivnici ne budu ubijeni dok istekne vreme, gubite život. Sistem igre je stoga prilično jednostavan, pa ga nećemo detaljnije pojašnjavati.

Ono što je uvek "išlo" programerima za ovaj tip igara jesu bonusi, naoružanje, otključavanje brojnih dodataka, itd. I ovde je situacija slična – u početku ćete početi sa četiri komada oružja smeštena u četiri različite grupe naoružanja (pištolj, dvocevka, mašinka i granate). Jasno vam





## TimeCrisis 4

**Platforma:** Sony PlayStation 3

**Za:** Zanimljiva akcija, interesantne mini igre

**Protiv:** Slabija preciznost i nedostatak bežične opcije kod GunCon-a, lošija grafika

**Kontakt:** [www.ctcomputers.co.yu](http://www.ctcomputers.co.yu), [www.timecrisis-4.com](http://www.timecrisis-4.com)

**Cena:** 6.999 dinara

**OCENA 78**

REVIEWS



je kako koje oružje funkcioniše, pa smo "dužni" samo još da vam pojasnimo da jedino pištolj ima beskonačnu municiju, a pogodite zbog čega. Kada se igrate u arkanom modu, možete se oprobati u nečemu što se zove "Complete Mission" mod. U pitanju je svojevrsni miks arkanog moda i "pravog" FPS-a. Naime, u ovom modu preuzimate ulogu kapetana Vilijema Raša i krećete se kroz gomile protivnika, pritom uništavajući sve pred sobom. Sve ovo pomalo podseća na akcione filmove iz osamdesetih i devedesetih, i zaista je zabavno kao odmor od arkanog moda. Pomenuli smo "mešavinu" iz prostog razloga što je ovde vaše kretanje potpuno slobodno i nema nikakvih skriptovanih

putanja ili sekvenci. Ipak, Complete Mission deo izrađen je kao svojevrsni dodatak, pa sa te strane nije dovoljno kvalitetan da bi bio stand-alone igra, ako je to bilo vaše naredno pitanje.

Po dobro poznatoj Namco tradiciji, igra je prepuna mini igara i dodataka, kao što su, na primer, Crisis Missions, misije koje se održavaju na prethodno završenim nivoima, ali sa potpuno suludim zadacima. Druge mini igre, na primer, proveravaju vašu preciznost, brzinu pucanja i još mnogo toga drugog.

Potencijalno najveći problem koji imamo sa TimeCrisis naslovom leži zapravo

u grafici. Ona je pomalo zastarela za današnje standarde, modeli nisu lepo animirani a ni teksture nisu najdetaljnije, pa je pitanje koliko je ovakvo izdanje zaista zaslužio da bude na PlayStation 3 konzoli, kada najverovatnije može da radi i na hardveru koji pokreće PS2.

No, i pored toga, TimeCrisis 4 je specifična igra za PlayStation 3 sistem, za koju u ovom trenutku ne možete naći alternativu. Ako želite da pucate na tone protivnika, a da pritom koristite specijalnu pušku umesto SIXAXIS kontrolera, znate koja je igra za vas!



A STEVEN SPIELBERG | EA GAME

## BOOM BLOX



Steven Spielberg/EA LA/Electronic Arts

Web: <http://www.ea.com/boomblox/>

# Boom Blox

Kada je Steven Spielberg javno izrazio svoje oduševljenje Wii-jem, bilo je jasno da ćemo kad-tad moći da očekujemo i igre na kojima će se naći njegov potpis. Ubrzo zatim najavljene su dve – logička i avantura. Iako avantura još nije na vidiku, logička – Boom Blox je pred nama. Jasno je već na prvi pogled da ime opisuje igru. Cilj je uništiti strukture napravljene od blokova i tako sakupiti što više ideja. Iako ova ideja nije izrazito originalna, ispostavlja se da je odlično osmišljena i realizovana, te da je, ne samo odlična logička ili odlična Wii igra, već i jedno i drugo, ali i odlična igra uopšte...

autor: Luka Zlatić

**Z**ašto je to tako? Možda ne zbog tehničkih karakteristika. Iako igra generalno izgleda dobro, ima simpatične likove i meniji dobro funkcionišu, teksture umeju da izgledaju pomalo blede i isprano, a sigurno je da ovoj igri bolje pristaju jarkije, veseliije boje. Komplikovana fizika ume da zbuni konzolu, tako da igra uspori s vremena na vreme. Čak i kada pravite sopstvene nivoe, postoji merač broja blokova koje ste postavili, koji vas upozorava kad dođete do količine koja bi smorila Wii. Verovatno ne ni zbog kvaliteta priče koja prati kampanje za jednog igrača. Očigledno je da je na silu namenjena samo najmlađim igračima i roditeljima koji se možda igraju sa decom. Ostalima najverovatnije neće odgovarati taj

senzibilitet i preskakaće svaku scenu koja se može preskočiti, uprkos tome što su lepo izrežirane i jako simpatično izgledaju. I to je otprilike spisak onoga što nije odlično u Boom Blox-u.

Problem priličnog broja Wii igara su kontrole. Iako je Wii Remote moguće koristiti bez većih problema kao klasičan kontroler, razvojni timovi često odlučuju da neke komande na nelogičan način povežu sa drmanjem ili pokretanjem kontrolera, što dovodi do osećaja usiljenosti. Ovde toga nema. Igra je zamišljena za Remote, i sjajno funkcioniše. Držanjem B dugmeta i pokretanjem kontrolera rotirate kameru. Kada je zarotirate na pravu poziciju, možete nanišani na blokove i pritisnuti A.

Zatim, u zavisnosti od nivoa, treba gađati bejzbol lopticom ili kuglom za kuglanje, ili povući blok koji ste uhvatili... A sve to uz pravilnu procenu snage kojom pomerate Remote, a koja je jako važna za dobre rezultate na kasnijim nivoima. Preciznost kontrolera je skoro savršeno procenjena i ako imate prosečno sigurnu ruku, moći ćete da izvedete skoro sve što ste zamislili. Jedini problem neki igrači mogu imati prilikom pravljenja sopstvenih nivoa, pošto će tu morati da imaju mnogo sigurniju ruku nego inače. Takođe, pozitivno je što igra može da se igra uz Nunchuk, i tako da se dođe do dodatnih mogućnosti (Matrixoliko pokretanje kamere), sa dva Remote-a odjednom (uz 3D prikaz igrača), ali ništa od toga nije obavezno,



## Boom Blox

**Platforma:** Wii**Za:** Sjajne kontrole. Mnogo zagonetki. Izuzetno zabavna igra za više igrača. Editor nivoa.**Protiv:** Priče koje prate singleplejer kampanju su čudne. Moguća repetitivnost.**Kontakt:** [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)**Cena:** 3.999 din.

OCENA 88



i čak je moguće uživati u igri za više igrača sa samo jednim Remote-om. Naravno, najveći plus za igru su njena kreativnost, mnoštvo načina na koji se može igrati i količina zabave koju pruža. Kao što je već pomenuto, sve se bazira na fizici. Na svakom nivou nalazi se struktura sastavljena od blokova. Ciljevi nivoa variraju, od uništavanja svih blokova iz što manje pokušaja, preko rušenja kompletne strukture korišćenjem jednog od blokova, do izvlačenja nekoliko blokova, ali tako da ostatak strukture ostane čitav. Sve to se postiže na već pomenute, zanimljive načine gađanja lopticama, topovima, skretanjem letećih blokova crevima za vodu, i tako dalje... Kao i u svakoj dobroj logičkoj igri, ima mnogo vrsta blokova, svi reaguju na različite načine, a neki imaju i svojstva koja će

vam pomagati ili odmagati u brzem završavanju igre. Zagonetki, odnosno nivoa, u samoj igri ima oko 300, što je popriličan broj, a čak i nema mnogo onih koje su ponavljanja nećeg već viđenog. Odlično su balansirane po težini i često zahtevaju potpuno različite načine razmišljanja. Dešavaće vam se da neke nivoe pređete iz prve, a da se na nekim mučite. Dešavaće se da iz prve vidite rešenje problema sa kojim će se neko drugi mučiti, ali će se i vama desiti da se mučite u vezi sa nečim što je drugima neverovatno jednostavno. Naučićete da zaista uživate u trenutku kada pogodite blok tamo gde treba, pravom snagom, i onda posmatrate domino efekat kojim ćete iz prve uništiti kompletnu strukturu, a sve vreme igre ćete skoro sigurno biti

nasmejani. Tu je još jedan, relativno redak momenat – sigurno se često dešava da kada igrate igru, neko gleda potpuno smoren dešavanja na ekranu, ovde se lako može desiti upravo suprotno, prava jagma za kontrolerom i želja da se proba određeni nivo. Naravno, da se ukućani ne bi potukli oko prelaska kampanje za jednog igrača, tu su i nivoi za više igrača, bilo kooperativni bilo kompetitivni, a i jedni i drugi odlično funkcionišu.

Igra Boom Blox se lako uči, ali se teško postaje majstor u njoj. Zabavna je za jednog ili više igrača. Užasno je zarazna. Moguće je praviti svoje nivoe. Savršeno koristi Wii Remote. Ima nekoliko sitnijih mana i možda nije igra baš za svakoga, ali je igra koja zaslužuje apsolutnu preporuku.



Square Enix/Square Enix

# Crisis Core Final Fantasy VII



Sada već kultni Final Fantasy VII za prvi PlayStation je davne 1997. redefinirao način na koji smo gledali na RPG igre, posebno one na konzolama. Ovaj žanr, nezavisno od sistema, nikada ranije nije toliko pripadao mejnstrimu, milionskim tiražima i nije imao veliki broj poklonika. A onda je Square-ov megahit sve promenio iz korena. Bila je to prava igra u pravo vreme, o čijem uspehu i popularnosti ne vredi trošiti reči. Bez obzira što godinama nije bilo nikakvih nastavaka, rimejkova, spin off-ova ili bilo čega sličnog, popularnost FFXVII, njegove priče i likova, nikada nije prestala da raste. Tek je 2004. godine Square Enix započeo "Compilation of Final Fantasy VII", seriju igara i animiranih filmova smeštenih u svet i kontinuitet originalnog dela.

autor: Nikola Jovanović

**C**risis Core: Final Fantasy VII za PSP je poslednji naslov u kompilaciji, mada hronološki smešten ispred originalne priče. On prati Zack Fair-a, sporednog lika iz FFXVII, koji je naizgled imao jako malu ulogu u široj slici svih dešavanja koja smo u toj igri ispratili. Ovoga puta Zack je glavni i jedini lik kog ćete voditi kroz ovaj akcioni RPG smešten u prošlost FFXVII sveta. Priča počinje dok je Zack bio soldier druge klase i izvršavao misije za Shinra kompaniju, zajedno sa svojim mentorom Angeal-om. Kasnije saznajete o Genesis-u, soldier-u prve klase koji je dezertirao sa velikim brojem drugih soldier-a, za kojim Zack i Angeal kreću u potragu. Crisis Core će vas provesti kroz mnoge poznate lokacije FFXVII sveta, ali i neke do sada neviđene, upoznati sa novim likovima, ali i podsetiti na neke stare i omiljene. Kako se priča vrti oko Zack-a i njegovog odnosa sa ostalim protagonistima, razvoj njegove ličnosti je jedna od centralnih tema priče, ali i kako neki postupci i događaji utiču na budućnost onih koji dolaze posle nas.

Potezni battle system iz originala zamenjen je aktivnijim, više akciono orijentisanim izvođenjem. Za vreme borbe imate potpunu kontrolu nad Zack-ovim

kretanjem. Sa L i R birate napade, odnosno materije, a blok i izbegavanje funkcionišu kao u nekoj akcionoj igri tipa Devil May Cry. U početku sve može delovati veoma jednostavno, najviše zbog lakoće prvih protivnika, pa se stiće utisak da je dovoljno samo nasumično pritiskati dugme za napad, iako kasnija faza igre to opovrgava.

Da zakomplikuje (ili pojednostavi?) stvari, tu je i DMW sistem koji predstavlja jack-pot slotove koji se vrte tokom borbe i nasumično zaustavljaju. Od kombinacija likova i brojeva u DMW-u zavisice Zack-ovi specijalni statusi za vreme sukoba, limit break napadi, summon-i, pa čak i levelovanje. DMW unosi pravi element slučajnosti u akcioni RPG, mada i veliki faktor sreće, jer nećete imati apsolutno nikakvu kontrolu nad tim kada ćete odraditi neki limit break ili kada će se pojaviti summon.

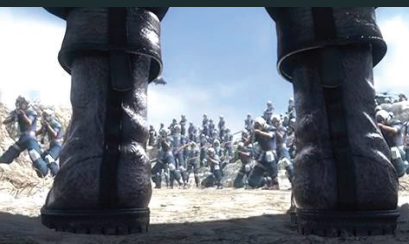
Podizanje nivoa je naizgled nasumičan proces, ali ako je verovati poznavaoacima igre, exp poeni ipak postoje, samo ih nije moguće videti. Materije su tu ponovo, a upotreba im je veoma slična onoj iz FFXVII – njihovim ubacivanjem u oružje dodavaćete Zack-u magije, specijalne

napade ili popravljati statistike. One se upotrebom unapređuju, mada je i za to takođe zadužen suludi DMW sistem. Nešto kasnije moguće ih je spajati, što otvara mnoge nove mogućnosti.

Osim glavne priče, na save point-ovima moguće je startovati i misije koje vam mogu olakšati igru i doneti bolju opremu. Generalno, Crisis Core na normalnom nivou težine i nije preterano zahtevan, posebno ako provedete malo vremena igrajući misije. Vidi se da su priča i prezentacija na listi prioriteta namerno postavljene nekoliko stepenika iznad samog gejملهja. Ukoliko pored toga ipak želite i hardcore izazov, možete probati igru na najvišem nivou težine, završiti tih stotinak misija i pobediti skrivene boss-ove koji su tradicionalno mnogo opasniji od onih regularnih.

Grafički, Crisis Core je nešto najbolje što možete videti trenutno na PSP-u. Pored God of War-a, ovo je definitivno najlepša igra napravljena za njega. Stilizacija likova je odrađena na osnovu Final Fantasy VII Advent Children filma, modeli su prilično dobri, čak i u scenama gde se vide izbliza. Facijalne animacije, mnoštvo dijaloga, lokacija, monstera i neverovatnih FMV





animacija, čine da se zapitate kako je PSP u stanju da izgura ovakvu igru koja bi bez problema prošla kao PS2 naslov. Spremite dobre slušalice, jer sa audio strane Crisis Core gotovo da nema mane. Zvučni efekti u menijima su preuzeti iz Final Fantasy VII i prave veoma nostalgican efekat. Glasovi likova su veoma dobro odrađeni i u engleskoj verziji, mada japanski dub posebnim čini gostovanje super zvezde Gackt-a, na kome je zasnovan i izgled Genesis-a. Muzika je ono što Crisis Core čini još kompletnijim. OST, pored remiksa nekoliko tema iz originalne igre, čini kolekcija potpuno novih pesama koje je komponovao Takeharu Ishimoto (Vagrant Story, Final Fantasy X). One su veoma melodične gitarske stvari koje se savršeno uklapaju u sva dešavanja u igri i koje ćete poželeći da slušate i izvan nje. Iako je u pitanju tzv. Prequel, Crisis Core nećete moći da cenite dovoljno ako niste prethodno odigrali Final Fantasy VII. Ukoliko ste igrali i voleli originalnu igru, onda je Crisis Core nešto što ne biste

smeli da propustite. Ono što jedino može zasmetati starijim fanovima FFFVII je nešto svetlija atmosfera, maksimalni fan-servis (udovoljavanje fanovima Sephiroth-a i Aerith... pa i Gackt-a?!), forsiranje novih likova koji do sada nisu bili spominjani u FFFVII svetu, a igraju neverovatno velike uloge... Ruku na srce, Crisis Core ipak ne ostavlja ni jednu jedinu rupu u

kontinuitetu priče, sve je uklopljeno, objašnjeno i povezano do savršenstva. Priča je veoma duboka, dinamična, lako će vas uvući u igru i držati do fenomenalnog kraja. Iskombinujte to sa vrlo zaraznim izvođenjem i dobićete ostvarenje koje će vas zalepiti za PSP kao ništa do sada.

### Crisis Core Final Fantasy VII

**Platforma:** Sony PSP

**Za:** Fantastična grafika, odlične animacije i muzika

**Protiv:** Nešto jednostavnije izvođenje, fan service

**Kontakt:** [www.crisiscore.com](http://www.crisiscore.com)

**Cena:** 40 evra

**OCENA** 90



Konami

# Pro Evolution Soccer 2008

Pomalo tužna istina je da se PES serijal na neki način zaglavio i da ne napreduje koliko bi trebalo. Da, Next-Gen endžin izgleda dobro, bolje od starog, ali ne onoliko koliko se očekuje. Da, igra je brža, postiže se više golova, ali su na scenu stupili neki čudni bagovi koji više nerviraju igrače nego što bi to jedna igra smela sebi da dozvoli. Srećom, tu je Nintendo Wii i potpuno inovativna verzija PES-a 2008. Iako smo se svi plašili porta PS2 verzije sa možda malo unapređenom grafikom i ponekim jeftinim trikom (da ne ispadne da je Wii Remote džabe izmišljen), krajnji rezultat nas je vrlo, vrlo prijatno iznenadio.

autor: Luka Zlatić

**P**rvi utisci i nisu baš ohrabrujući. Ok, neke stvari je nemoguće izbeći, grafika je na PS2 nivou, što i nije neki minus; Konami i dalje ima vrlo diskutabilnu licencu i zaista se nadamo da će se monopol FIFA serijala nad svim igračima i timovima uskoro završiti; i broj igračkih modova je relativno siromašan. Tu je još jedna stvar - svaka igra koja počinje dugim tutorijalom je nešto čega se treba plašiti, naročito kada je u pitanju Wii čiji je glavni plus lagano igranje i uživanje bez preterane muke oko kontrola i ko zna čega sve ne... No, tutorijal u ovoj igri je sasvim opravdan, pošto ćete morati da zaboravite sve što znate o fudbalu na kompjuterima i konzolama, i počnete od početka.

Možda ćete u početku misliti da ono čemu prisustvujete nije igra nego pokušaj pijanog komentatora i nemoštog stručnog konsultanta (nećemo imenovati nikoga kako bismo izbegli parapsihopatološke trenutke)



da laserskim pokazivačem objasne fudbalske akcije, ali posle samo jedne odigrane utakmice bićete oduševljeni. Potpuno nov razvojni tim, kom je Konami dao određene ruke, osmislio je genijalan sistem upravljanja koji na najbolji način koristi sve mogućnosti Wii-ove ubitačne kombinacije: Remote + Nunchuk. I to sistem koji polazi od genijalne ideje da se spoje strategija u realnom vremenu i fudbal, što će možda biti dovoljno da neki igrači kojima je prva asocijacija na fudbal "nepismeni džiberi koji trče za loptom", dođu do prosvetljenja (mada im je za početak možda dovoljno i da ne gledaju MSL ligu, nego neku kvalitetniju).



Kako sve to funkcionise? Vaš igrač ima loptu, usmeravate Remote ka određenom mestu na terenu i pritisnete A, na šta mladac kreće da trči ka tom mestu. Duži pritisak na A vrši osnovne driblinge, a moguće je naterati ga i da pokuša da sprinta kontrolišući loptu. Jednostavnim pritiskom na B, igrač se oslobađa lopte dodajući je najbližem saigraču. Da biste šutnuli, treba da zatresete Nunchuk, a elegantan pokret gore-dole Remote-om rezultovaće pokušajem loba. Ne zvuči ni komplikovano ni naročito strateški? Ok. Ali imajte u vidu da u svakom trenutku možete kontrolisati svakog igrača na terenu a ne samo onog sa loptom, tako da možete da "nacrtate" akciju sa nekoliko utrčavanja od kojih je samo jedno pravo, nekoliko driblinga i jednim centaršutom koji će završiti elegantnim zabijanjem lopte glavom. I što je najlepše, biće vam potrebno samo nekoliko utakmica da se priviknete na kontrole i zaista uživate u fudbalu. I to ne fudbalu u kom je dovoljno uzeti Kristijana Ronalda ili Adrijana i pretrčati čitavu protivničku ekipu zato što su im ocene suviše dobre, nego fudbalu u kom je strategija i igra čitavog tima zaista važna za uspeh.

## Pro Evolution Soccer 2008

**Platforma:** Nintendo Wii

**Za:** Briljantan spoj fudbala i (verovali ili ne) strategije. Vrhunska zabava za više igrača.

**Protiv:** Preteško kontrolisanje igrača odbrane. Nedovoljno modova.

**Kontakt:** <http://uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=167>

**Cena:** oko 50 evra

**OCENA** **85**



Nažalost, PES 2008 za Wii nije savršeno igračko iskustvo zbog prilično teške igre u odbrani. Generalno, ni tu sistem nije previše komplikovan. Možete "nanišani" protivničkog igrača i uklizati, ili ga jednostavno držati pod pritiskom. Međutim, u svakom trenutku ostaje osećaj da ćete loptu oduzeti više zbog protivnikove greške, nego zbog vrhunske igre stubova odbrane. Sve to će dovesti do veličanstvenih goleada i utakmica koje se često završavaju rezultatima 5:4, što ne mora da bude loša stvar.

Treba napomenuti i to da onlajn mod na Wii-ju radi kako treba, bez laga i uz prilično lake menije, kao i da je godinama iskorišćavani mod Master League konačno zamenjen. U ovoj verziji, ultimativna zabava je Champions Road. U njemu krećete sa već legendarnim timom u kom igraju Minanda, Hyugens, Ivarov i ostali, ali umesto kupoprodaje igrača, ovde osvajate takmičenja po redu, i za svaku pobjedu dobijate novog, boljeg igrača na korišćenje u vašem timu.

Sve u svemu, PES2008 za Wii je najoriginalnija vizija fudbala koju smo ikada videli, a koja pritom i odlično funkcionise. Još malo poliranja i usavršavanje igre u odbrani, i sledeći PES za Nintendo-ovu konzolu mogao bi da bude najbolji i najzabavniji ikada. Jedva čekamo, a dok čekamo, igramo ovaj. Bez prestanka.







## WHEELS OF WAR

Igra: Enemy Territory: Quake Wars

Kontakt: <http://wheelsofwar.colsoft.biz/>

Sećate li se starog dobrog Carmageddon-a? Zarad onih mlađih među vama, reći ćemo samo da je reč o prastaroj auto-moto simulaciji, koja je u prvi plan stavila destruktiju, kaskaderske trikove i eliminaciju nevinih prolaznika, a u drugi samu vožnju i trkanje. Ista je doživela nekoliko nastavaka, ali nijedan od njih nije mogao ni da se približi uspehu koju je prvi deo imao. Grupica entuzijasta je izdavanje SDK za ET: Quake Wars videla kao priliku da oživi stare dobre uspomene i stoga prionula na rad na Wheels of War modu.

Autori su se već u startu ograničili od bilo kakvog porta ili konverzije originalnog Carmageddon-a. Preuzeta je samo osnovna ideja, dok su detalji poput staza, vozila i igracke mehanike u potpunosti podređeni mašti autora. U startu birate svoje vozilo i započinjete takmičenje. Što bolje budete vozili, ostvarivali više ubistava i uništavali okolinu, bićete nagrađeni većom količinom bodova koje kasnije možete iskoristiti da unapredite svog četvorotočkaša. Sve bi, naravno, trebalo da bude obogaćeno izvesnom dozom humora koji je krasio i izvornu igru.

Mod je prilagođen okršajima više igrača, ali se, nažalost, još uvek nalazi u ranoj alfa fazi. Uprkos tome, razvojni tim nam je već omogućio pristup instalacionim fajlovima, kako bi od starta zainteresovao potencijalne igrače i olakšao sebi nalaženje bagova. U isto vreme objavljen je i dizajnerski plan Wheels of War moda, sa svim mogućim elementima koje će autori pokušati da implementiraju do finalne verzije. Mi vam možemo poručiti da nas očekuje jedan prilično interesantan i pre svega zabavan mod, ako ispune barem deo onoga što su zamislili.





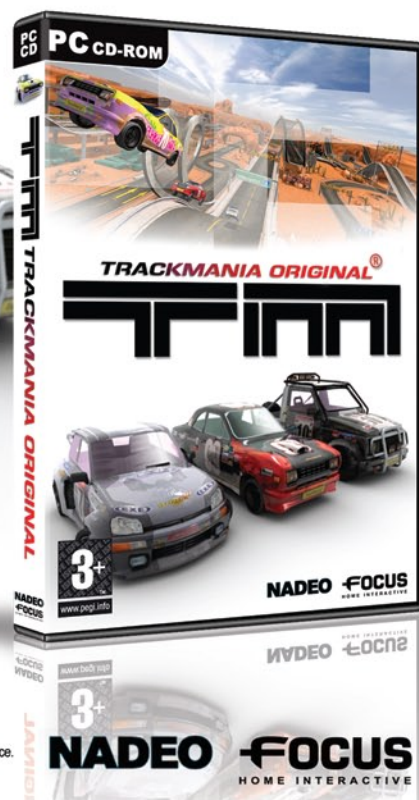
**BUDI BRZ, BUDI BRŽI,  
BUDI NAJBRŽI!**



**TRACKMANIA ORIGINAL®**



**NA SVIM KIOSCIMA  
SAMO 299 DIN.**



© 2005, 2008 NADEO and FOCUS Home Interactive. All rights reserved. Published and distributed under licence from NADEO. TRACKMANIA is a trademark of NADEO and is used under licence.

**extreme CC**

Extreme CC d.o.o. - [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)  
Tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230

Izdavač: Extreme CC  
Distribucija: Extreme CC & Acrobat film

Acrobat film d.o.o.  
[www.acrobatfilm.com](http://www.acrobatfilm.com)  
tel: +381 11 318 77 99





# PCIGRE.NET



# PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT





# ZOMBIE PANIC

Igra: Half-Life 2

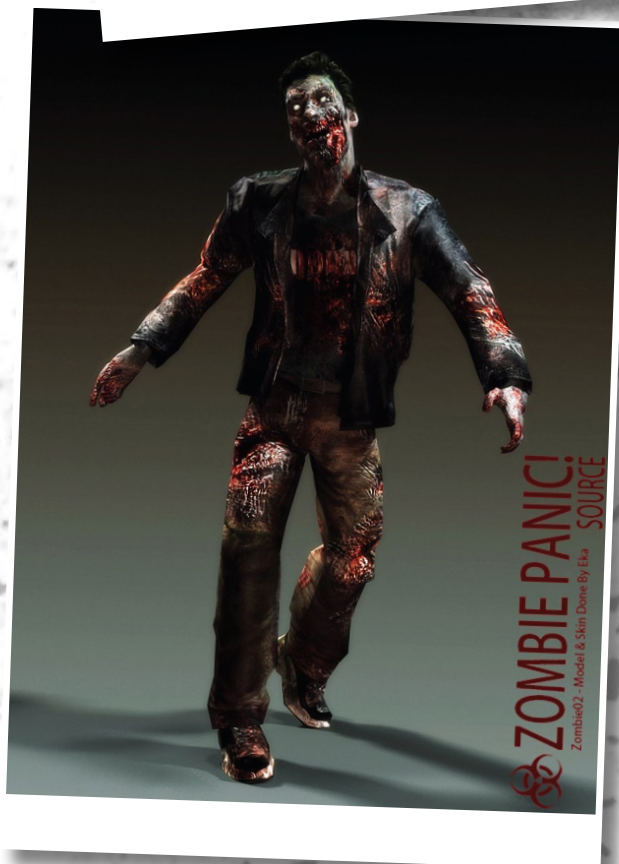
Kontakt: [www.zombiepanic.org](http://www.zombiepanic.org)

Još jedna u nizu modifikacija za Source endžin inspirisanih tematikom zombija i hodajućih nemrtvih. Ova, doduše, ne insistira toliko na menjanju vizuelnog doživljaja i promeni priče, već na modifikacijama u samom srcu igračke mehanike. Zbog toga bi trebalo da posluži kao osnova ili dodatak drugim modifikacijama orijentisanim na multiplejer okršaje.

Princip igre je veoma jednostavan. U početku je jedan od igrača izabran za prvog zombija. Njemu je cilj da ubije ostale ljudske igrače, i time ih pretvori u članove svoje nemrtve vojske. Ljudski protivnici imaju zadatak da sa mape istrebe sve zombije. Problem je što se svi pali saborci automatski pretvaraju u nove zombije. Oni pak imaju više od jednog života, te će njihova eliminacija biti veoma problematična. Tome ne pomaže ni činjenica da vatrenog oružja i municije na mapi nema dovoljno za sve igrače, što u kasnijim delovima može prouzrokovati potpuni kolaps timske igre u ljudskom taboru. Pored međusobne eliminacije, timovi će imati i niz drugih zadataka na mapi, što bi trebalo da doprinese dinamici igre.

I ljudi i zombiji imaju svoje zasebne karakteristike, koje bi trebalo da iskoriste do maksimuma ako misle da budu dostojni protivnici. Ljudi su stvoreni za borbu na daljinu, mogu da nose širok spektar vatrenog oružja, brži su, u početku poseduju brojčanu nadmoć, a imaju i implementiran sistem za glasovno izdavanje komandi, da bi se lakše organizovali, tražili pomoć ili delili dragocenu municiju. Nemrtvi, sa druge strane, imaju sposobnost da se vremenom regenerišu, oživljavaju, vide u mraku, ali i preuzimaju brojčanu nadmoć u kasnijim delovima igre. Prvi zombi, takozvani Nosilac, razlikovaće se po izgledu i sposobnostima od ostalih, ali detalje ostavljamo vama da otkrijete.

Ukoliko vam nedostaje igara sa horor tematikom, svakako bismo mogli da vam preporučimo instaliranje ovog moda. Bonus je, naravno, što užitek možete da podelite i sa vašim društvom ili sa drugim igračima putem Interneta.







## UT2D

Igra: Unreal Tournament 3

Kontakt: <http://forums.epicgames.com/showthread.php?t=610415>

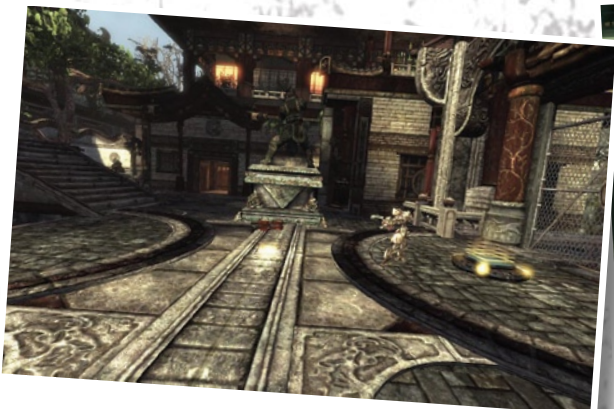
U savremenom igračkom svetu, gde je hardver jeftin a njegove mogućnosti gotovo neograničene, sasvim je normalno simulirati 3D svet. Stoga su i gotovo svi noviji FPS naslovi isključivo vezani za trodimenzionalni prostor.

Mod za UT3 pod imenom UT2D teži ka onom jednostavnijem svetu. Reč je o konverziji koja iz korena menja igrački doživljaj, prebacujući akciju iz brzog 3D sveta u još brži 2D prostor. Možda vam ovo zvuči kao uprošćavanje jedne odlične igre, ali vas uveravamo da je reč o prvoklasnom proizvodu koji neće dozvoliti da ostanete ravnodušni.

Ostavljeni su svi osnovni tipovi igre, stoga se spremite da sa protivnicima ukrstite koplja u Deathmatch-u, Team Deathmatch-u, CTF-u i Duel-u. Vozila su iz objektivnih razloga morali da izostave, pa ne očekujte da u UT2D-u nađete Assault mod. Iz sličnog razloga je veći deo arsenala modifikovan i prilagođen dvodimenzionalnom svetu, dok su neki primerci, poput snajpera, redeemer-a, instagib-a i Avril-a, u potpunosti uklonjeni. Svi standardni mutatori bi trebalo da rade bez problema, osim onih koji imaju nekakvog efekta na izbačene elemente. Ne bi trebalo da brinete oko pronalaženja ljudskih protivnika, pošto su i botovi prilagođeni novim uslovima igre.

Ono što bismo mogli da zamerimo autorima je nedostatak mapa koje podržavaju ovaj mod. U osnovnoj instalaciji nalazi se jedna jedina, dok ćete za ostatak morati dobro da pročešljate forume Epic Games-a. Na svu sreću, omogućena je veoma laka modifikacija i prilagođavanje postojećih UT3 mapa za UT2D. I sam mod je otvorenog tipa, stoga u budućnosti možete očekivati još više modifikacija sa sličnom tematikom.

Za razliku od većine modova, ovome mogu da se raduju ne samo igrači na PC-ju, već i vlasnici PlayStation 3 konzole. Instalacija je, doduše, nešto komplikovanija, ali važno je da radi!





# GAME

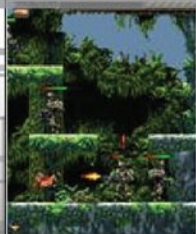
## hot spot



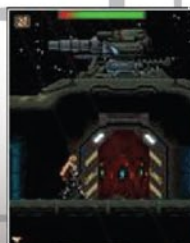
Pošalji SMS poruku sa  
kodom pored željene  
igrice na **5652**

**9817131**

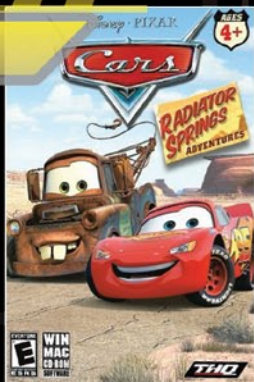
# TUROK



© Touchstone



**9817129**



© Disney / Pixar

**9817118**



© Disney

Telefoni koji podržavaju ove igrice:

**NOKIA:** 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8800, 8801, e60, n70, n71, n72, n73, n80, n90, n91, n92, n950. **SIEMENS:** s61, c65, c72v, cv65, s65, c75, c75v, d75, cx65, cx70, cx75, cxv65, m65, m75, me75, s65, s65v, s68, s75, sk65, sl75, sp65, sf61, e171. **SHARP:** 550sh, 703sh, 770sh, 802sh, 802sh, 903sh, gx40, gx10, gx15, gx17, gx20, gx30, gx25, gx29. **MOTOROLA:** c380, c385, c650, v220, c675, c680, v975, v980, e1000, e1070, v1050, v1075, v1100, v115, v3x, v3xx, v3xxv, v6v, c395, e550, e770v, k1, k1v, k1v, rolere1, slw8, us, v3, v300, v360, v380v, v3i, v500, v525, v535, v550, v5, v600, v635, z3, z3i, v235, v270, v280, v180, LC, e1100, e1200, c220, c2300, h880, i800v, u8110, u8120, u8150, u8300, u880, u8130, u8198, u8550, u900. **SAMSUNG:** d600, d800, e850, e900, z510, z540, d720, d730, c300, e310, e710, e310, e40, x850, x880, x880v, a330, e700, c800, e320, e360, p910, p940, z400, z400v, z520, z550, z550v, z550, d630, d500a, e550, d720, d770, e880, x800, x890, e880v, z130, z140, z140v, z150, z230, z300, z500, z500v, zm50, zv10, zv30, zv40, z100, z105, z107, z110. **SONY ERICSSON:** k790, k790, k800, k800i, w850, w850, w900, d750, k800i, k800i, k810, k810, k700, k750, v600, v630, v630i, v800, w550, w550i, w800, w800i, w810, w810i, z1010, z610, z510i, z800, k500i, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510i, w200, w300, w300i, z500, z520i, z530, j300i, k300, k300i, k500, k310, k310i, k500, k500i, k508i, k510i, w200i, w300i, w300i, z500, z520i, z530i, j300i, k300, k300i, s700i. **SAGEM:** my400v, myc52, myc52i, myc52v, myc53, myc55, my800v, myc4, myv55, myv75, myx52, myx52m, myx52i, myx7, myz5, myv65, myv68, myv76, myv85, myw8, myx62. **ALCATEL:** ct565. **PANASONIC:** x400, x60, x700, x701, vs3.

livingmobile

Telefon treba da podržava GPRS i MMS. Učestvovanjem u ovim SMS aktivnostima, postajete član SMS info kluba.  
5652 važi za Telenor i Telekom mreže.

cena poruke 120din+PDV





1280\*1024 (FSAA 4X, AF 8F)

3DMark06 S.M. 2.0	3287	3287
3DMark06 S.M. 3.0	3952	3952
World in Conflict	20	20
Crysis	23.68	23.7
F.E.A.R.	67	67
Company of Heroes	53.6	53.6

# GTX Junior

autor: Marko Nešović

**P**eriod od oko jedne godine predstavlja vreme za koje proizvođači grafičkih kartica izbacе novu generaciju. Sve kreće predstavljanjem najboljeg modela koji u sebi nosi implementirana poboljšanja i tehnologije po kojima se cela generacija kartica prepoznaje. Predstavnik obično košta mnogo miliona maraka, i na početku je dostupan samo u vidu test modela namenjenih novinarima i nekoliko na kašičicu uvezenih primeraka onim srećnicima koji odustanu od kupovine automobila i finansije preusmere na novu grafičku kartu. Kompanije uživaju u profitu nekoliko meseci i onda tržištu predstavljaju slabije, sporije, ali jeftinije modele, koji za cilj imaju da oteraju u zaborav modele prethodne generacije. Nakon još nekoliko meseci, javnost doživljava deja vu u vidu istih modela, sa ponekom specijalnom karakteristikom – više memorije, podignuti taktovi, alternativno hlađenje i slično. Onda opet sve u krug. Prošlo je nekoliko meseci i svetlost dana ugledala je 9800GTX kartica, a test primerak koji je dobila redakcija Play! magazina je ASUS 9800GTX TOP.

Nakon predstavljanja 8800GTX kartice pre nešto više od godinu i po dana, koja je, u bukvalnom smislu reči, oduvala konkurenciju i overklokovane verzije – 8800 Ultra, dugo se čekalo na naslednika. Zadržavši sličnu nomenklaturu, nVidia predstavlja 9800GTX kao najjaču dostupnu grafičku karticu sa jednim čipom na tržištu. Cela deveta serija nVidia kartica praktično je predstavljena izlaskom 8800GT sa G92 čipom, te je 9600GT bio logičan sled događaja, dok je 9800GTX ništa više od nabildovanog 8800GTS sa 512MB. Obe su izrađene u istom proizvodnom procesu (65nm), poseduju isti broj Stream i ROP procesora (128/16), imaju isti memorijski interfejs (256bit) i istu količinu tranzistora (754 miliona), dok je jedina razlika u taktu procesora, shader-a i memorije (650/1625/1940 naspram 675/1688/2200 kod 9800GTX). Novine koje sa sobom donosi 9800GTX su: podrška za tri-SLI koja je bila rezervisana samo za 8800GTX i 8800 Ultra modele, HybridPower koji omogućava rad u 2D modu sa slabijim integrisanim

karticama ukoliko nema potrebe za 3D akceleracijom na nezavisnu grafičku karticu (kada se za to ukaže potreba). Oba DVI izlaza na kartici su HDCP, pa se mogu koristiti za reprodukciju zaštićenog HD sadržaja na TV-u ili monitoru. Da se ne radi o običnoj kartici, ASUS naglašava na kutiji nazivom TOP u imenu kartice i raznim graphicima koji prikazuju razlike u performansama između standardne 9800GTX i ASUS TOP varijante. Vrednosti taktova podignute su na 755/1840/2350, čime kartica u startu ima značajnu prednost u odnosu na konkurenciju. Malo je čudno što ASUS uz ovu karticu ne poklanja igru, ali su tu standardno torbica za diskove, CD sa drajverima, DVI-to-VGA konverter, S-Video na komponentni set i dvostruke molex na 6-pinski naponski konverter. Nažalost, SLI konektor i DVI-to-HDMI konverter nisu uključeni u paket, što bi bilo korisno, uzimajući u obzir činjenicu da kartica poseduje dva digitalna izlaza i mogućnost prenosa audio signala kroz iste.

Kontakt: Kimtec,  
www.kimtec.co.yu





1280*1024	Asus 9800GTX TOP	Asus 3850X2 TOP
Radne frekvencije (GPU/memorija)	775/2350	668/1650
3DMark06 S.M. 2.0	3553	3553
3DMark06 S.M. 3.0	4724	4724
World in Conflict	23	23
Crysis	23.89	23.8
F.E.A.R. (Maximum)	101	101
Company of Heroes	53.3	53.3
Cena sa PDV-om	sample	
Kontakt	Kimtec, <a href="http://www.kimtec.co.yu">www.kimtec.co.yu</a>	



Sa svojih 27 cm dužine, hlađenjem koje zauzima dva slot-a i dva naponska konektora, kartica nije predviđena za svako kućište, pa ako ste planirali obnovu grafičke kartice – metar u ruke i na merenje. Hladnjak je izveden u stilu 8800GTS kartica i sastoji se od jednog ventilatora koji uvlači vazduh sa prednje strane i duva ga preko heatpipe-ova, izbacujući ga kroz proreze na drugom slotu na zadnjoj strani. Iako se od jednog hladnjaka očekuje da bude bučan, jer je samo on zadužen za hlađenje kartice, ovaj 9800GTX nas je prijatno iznenadio tihim radom ventilatora, koji i pri maksimalnom opterećenju kartice vrlo tiho i efikasno obavlja svoj posao. Nešto viši taktovi GPU-a, memorije i shader-a uslovlili su potrebu za jačim napajanjem, pa je kombinacija 6+6 pinova prisutna i nalazi se uz zadnju ivicu na bočnoj strani, što je mnogo bolja pozicija od konektora na 9800GX2 karticama koji se zbog međusobne blizine nisu mogli jednostavno iskopčati. Neposredno uz SLI konektor nalazi se SPDIF audio konektor

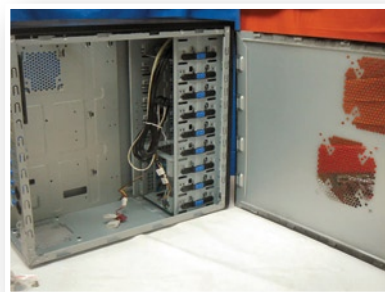
koji povezivanjem sa matičnom pločom omogućava distribuciju audio i video signala preko HDMI-ja.

Kartica je poređena sa direktnim konkurentom – AMD Radeon-om 3850X2, a rezultate možete videti u priloženoj tabeli. U generičkim testovima i uključenim FSAA i AF, dominaciju prikazuje dvojezgarni AMD predstavnik više srednje klase, dok se u realnom radu, zahvaljujući ispeglanim drajverima i sirovoj snazi overklokovane kartice, nVidia bolje snalazi sa igrima. Ipak, 9800GTX nije zaslužio sufix koji nosi. Nije sporno da se radi o najjačoj single GPU kartici na tržištu, ali GTX je sa sobom doneo logičnu smenu, iako je vremešni 8800GTX i dalje neverovatno brza kartica. Ono što ovaj 9800GTX definitivno izdvaja od konkurencije, pored činjenice da ne postoji brža jednojezgarna grafička kartica na svetu, jeste sposobnost 3-way SLI, kao i njene izuzetne overklok mogućnosti. ASUS je izbacio TOP model koji ima 12% fabrički više taktove i omogućava bolje

performanse u startu, što ga čini odličnim izborom. Ono što kviri utisak je da su za pokretanje kartice potrebna dva 6-pinska naponska konektora, kao i činjenica da se uz karticu ne isporučuje nijedan od novijih naslova na koje nas je ASUS navikao.

Stari dobri 8800GTX i dalje nema dostojnog naslednika, ali je 9800GTX najbrži u svojoj klasi, dok je za one koji žele više, rezervisan 9800GX2. Prelazak sa starije generacije kartica ne ogleda se, međutim, samo u brzini modela, već bitnu ulogu imaju i tehnologije koje su implementirane, što malo menja sliku o isplativosti zamene stare grafike u korist 9800GTX kartica, a toplu preporuku zaslužiće ASUS čiji naziv TOP dovoljno govori o tome na kojoj se poziciji nalazi među konkurencijom. Kartica je sample, pa ćemo diskusiju o ceni u ovom trenutku preskočiti, ali se ipak nadamo da ni u tom segmentu neće biti neprijatnih iznenađenja.





# Cooler Master Centurion 590

Višejezgarni procesori, grafičke karte sa dva GPU-a, vodeno hlađenje, ventilatori na hard diskovima, već su uobičajene pojave kod vlasnika modernih PC računara. Zajedničko za sve nabrojano je adekvatno hlađenje kojim se obezbeđuje stabilan rad sistema, a koje umnogome zavisi od limarije u koju je spakovano. Ako vas naziv Centurion ne asocira na čuvenu Cooler Master seriju kućišta, imate razlog više da nekoliko minuta posvetite aktuelnom tekstu. Ako ste pak upoznati sa predstavnicima ove serije, činjenica da se radi o novom modelu trebalo bi da bude dovoljna da vas zaintrigira.

CoolerMaster Centurion 590

Dimenzije	210x440x510mm
Težina	8,5kg
Materijal	aluminijum, metal
Matična ploča	ATX, microATX
5,25"	9 izloženih (jedan se može konvertovati u 3,5")
3,5"	4 skrivenih (u okviru jednog rack-a)
Rashladni sistem	jedan 12cm plavi LED sa prednje strane i jedan 12cm sa zadnje
Napajanje	nema

autor: Marko Nešović

**K**ao naslednik CM 690 Dominator modela, Centurion 590 je u startu imao tešku ulogu da opravda ime vrhunskog 690 kućišta i unapredi malobrojne zamerke koje su upućene u korist starijeg brata. Konceptija modela je ista, s tim da su dimenzije smanjene, pa je, pored nekoliko milimetara, što se visine i širine tiče, Centurion 590 kraći za čitavih 43 mm po dužini. O eleganciji i dizajnu Cooler Master kućišta ne treba posebno trošiti reči, jer svaki model poseduje jedinstven potpis koji garantuje da pored njega niko neće proći ravnodušan, i da će biti jedan od onih modela koji se s razlogom ne drže ispod stola već na vidnom mestu. Velika kutija u kojoj dolazi Centurion, urađena je u prepoznatljivom Cooler Master maniru – bela pozadina sa ljubičastim motivom, a svaka strana sadrži slike i bitne karakteristike kućišta. Kućište je dimenzija 210 x 440 x 510 mm i u potpunosti je izrađeno od aluminijuma, pa ukupna težina iznosi oko 8.5 kg. Spoljašnjost je crne boje, a prednja strana je urađena kao čvrsta mreža, čime se obezbeđuje bolja ventilacija i lepši izgled. Najvažniji aspekt kućišta predstavlja protok vazduha, što se i primećuje, uzevši u obzir silne otvore

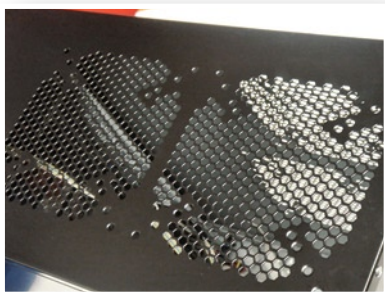
predviđene za ventilatore i veliku otvorenu površinu na prednjoj strani. Gornja i leva bočna strana nose po dva otvora za 14cm/12cm/9.2cm/8cm ventilatore, čime se omogućava odličan protok vazduha, dok se dodatni otvori nalaze sa zadnje, donje, kao i desne bočne strane (ispod slot-a za CPU na matičnoj ploči). Napajanje je pomereno na donju stranu čime je dobijen prostor za instalaciju dva ventilatora na vrhu, koji bi, ako se odlučite da ih kupite, bili postavljeni tako da izbacuju topli vazduh koji se diže ka gornjem delu kućišta, uz pomoć 12 cm ventilatora sa zadnje strane, koji dolazi u paketu. Napajanje sa donje strane je diskutabilan potez, jer se time omogućava bolja cirkulacija vazduha, ne vrši dodatno zagrevanje sistema, ali se uzimanjem vazduha sa donje strane kućišta uvlači prašina u napajanje i onemogućava tihi rad ventilatora. Takođe je moguće montirati kućište tako da ventilator bude orijentisan ka unutrašnjosti, čime se omogućava uzimanje hladnijeg vazduha iz donjeg dela, ali se ovakvim pozicioniranjem ventilatora omogućava da neki rasklimani šraf ili kabl upadnu gde ne treba i zaglave ventilator ili naprave kratak spoj. Da je Cooler Master ugradio neku vrstu filtera

za prašinu koja bi mogla lako da se menja, celokupna priča bi bila drugačija. Ovakvo ostavljamo budućim kupcima da razmisle da li je ovo plus ili minus.

Pošto je nosač matične ploče „podignut“ od bočne strane formiranjem par otvora u istom, omogućava se vrhunski cable management unutar sistema. Dodatno olakšanje predstavlja prostor iza nosača hard diskova koji predstavlja zgodno mesto gde možete čuštati višak kablova. Ovakvim sakrivanjem omogućava se nesmetana cirkulacija svežeg vazduha sa prednje/bočne strane preko komponenti unutar sistema. Protok vazduha podstiče i plavi LED ventilator fabrički montiran na HDD fioku predviđen za četiri drajva. On se može pozicionirati bilo gde na prednjoj strani kućišta. Ono što treba napomenuti je da se ispod rupičaste površine prednje strane nalazi filter za prašinu za svaki 5.25" slot posebno, čime se onemogućava prolazak iste kroz veliku površinu prednje maske. Prednji panel ima USB, FireWire i audio portove, kao i tastere za uključivanje i reset sistema koji se svojim izgledom uklapaju u elegantni dizajn kućišta. Unutrašnjost omogućava instalaciju devet 5.25" uređaja i

Kontakt: Desk,  
www.desk.co.yu





četiri 3.5" uređaja preko instaliranog rack-a. 5.25" uređaji se instaliraju bez šrafova, preko patentirane plastične kopče, čime je ceo proces maksimalno pojednostavljen. Slotovi za ekspanziju koji se nalaze sa zadnje strane, takođe poseduju klizni plastični slajder kojim se može priključiti do sedam uređaja na matičnu ploču. Desno od slotova nalaze se dva gumena otvora predviđena za creva vodenog hlađenja, a prostor iznad iskorišćen je za cirkulaciju vazduha, tako da se može reći da nijedan deo kućišta nije slučajno tako napravljen, već svaki služi određenoj svrsi. Od mogućih osam mesta za ventilatore raznih dimenzija, uz kućište se isporučuju dva – jedan 12cm plavi LED (17dBA, 1200 rpm) na prednjoj strani i jedan 12cm (17dBA, 1200 rpm) na zadnjoj strani, zadužen za izbacivanje toplog vazduha napolje. Nakon druženja sa ovim kućištem

zaključujemo da cena koja iznosi 70€ sasvim odgovara kućištu i omogućava mu da se takmiči sa daleko skupljim modelima. Unapred modifikovana kućišta sličnih karakteristika koštaju i po tri puta više, a Cooler Master je sve to spakovao u elegantni Centurion 590. Karakteristike koje ga izdvajaju od ostalih modela su vrhunska ventilacija, „šrafless“ koncept, mala težina, dizajn koji se uklapa u različita okruženja, kao i mogućnost pomeranja kaveza za 3.5" uređaje. Ako tražimo dlaku u jajetu, možemo reći da je ono što bi kućište učinilo savršenom kupovinom, još nekoliko dodatnih ventilatora u pakovanju i par filtera za prašinu koji bi upotpunili celinu. Jednostavno nema razloga da 590 ne nasledi svu slavu 690 Dominator modela i postane jedan od najčešćih izbora onih koji znaju da cene kvalitet i prednosti ovakvog kućišta.

**acme**<sup>®</sup>

[www.acme.eu](http://www.acme.eu)

**We think  
the same**



**Vrhunska  
računarska  
oprema i pribor**

Uvoz i distribucija  
Ex Ecentar doo  
tel: 011/2447 190  
[prodaja@excentar.com](mailto:prodaja@excentar.com)





# Logitech Driving Force GT



Kontakt: Logitech,  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)





**K**ako znate da je neki proizvod uspeo? Kada mu pođe za rukom da privuče čak i one koji nisu fanovi onoga što taj proizvod nudi ili oglašava. Slična je situacija sa piscem ovih redova i vožnjama (bilo da su arkade ili simulacije). Kako bi se to popularno reklo, ovaj tip igara nije moja "šolja čaja". Da bi dobile nešto više moje pažnje, vožnje moraju biti krajnje arkadne, i to sa dobrim multiplejer segmentom. To ne znači da su simulacije loše, već me, jednostavno, ne interesuju naročito. Ionako

moram da se vozim svaki dan do redakcije i nazad do kuće u "pravim" kolima.

No, kako to obično biva, uvek postoje izuzeci, a jedan od njih je i Gran Turismo 5 Prologue, posebno u kombinaciji sa Logitech Driving Force GT-jem. Samostalno, oba ova proizvoda ne poseduju tu "magiju" koja bi me privukla, ali spojeno, to je već druga priča. GT 5, sam po sebi, jeste dobra igra, ali me nikada nije specijalno zanimalo da vozim staze samo da bih

sakupio dovoljno poena da otključam nove automobile koji se, manje ili više, ponašaju slično, i da opet vozim te iste staze i tako u krug. Ali, kada sam povezao Driving Force GT, stvarno su počele da bivaju interesantnije... mnogo interesantnije.

Driving Force GT dolazi kao paket u kom se nalazi volan, "automatski" menjač, kao i papučice. Centralnim delom volana dominira veliki Gran Turismo logo, a sigurno nećete moći a da ne primetite





i rotacioni prsten za podešavanje TCS-a, snage kočnica i druge napredne opcije. Prsten je, zajedno sa centralnim tasterom, vrlo lak za korišćenje, pa ćete ove opcije moći da menjate čak i prilikom same vožnje. Pored ovog tastera, popularnih Start, Select i PlayStation, volan poseduje još i četvorosmerni taster sa leve strane, "plus i minus" taster nasuprot crvenog prstena, četiri standardna PlayStation dugmeta desno i još šest dodatnih tastera na volanu. Tu je i gumena završna obrada, kako vam volan ne bi iskliznuo iz ruke prilikom vožnje, a ne treba zaboraviti ni popularnu izradu "iz jednog dela", što obezbeđuje da volan održi čvrstinu i bude na "nivou zadatka" čak i ukoliko se vi malo "zanesete". Tradicionalno, nasuprot volanu, pedale su nešto slabije izrade i za njih se nema šta puno reći – služe svojoj svrsi, a to je da koče i dodaju gas automobilu.

Kao kod svih premium Logitech volana, upravljač se može rotirati za čak 900 stepeni, što dodatno pojačava utisak vožnje "pravog automobila". Stoga je, za razliku

od "budžetskih" rešenja, kod Driving Force-a potrebno okrenuti volan oko svoje ose više puta ukoliko želite da skrenete u oštroj krivini. Pomoć u osećaju realističnosti svakako potpomaže i force feedback koji je ovde zadužen, ne samo da "zadrmsa" volan prilikom prolaska preko trave ili sudara sa drugim vozilima, već i da stvara otpor okretanju volana pri manjim brzinama i da ga smanjuje pri velikim, još jednom, baš kao kod "pravih" vozila.

Hajde da još napomenemo da se volan priključuje putem USB porta, da se napaja električnom energijom putem dodatnog priključka za struju, i da, naravno, radi samo na PlayStation 3 i PlayStation 2 sistemima, čisto da ne bude zabune i oko toga.

Utisak igranja Gran Turismo-a 5 sa volanom ne može se nimalo porediti sa osećajem igranja na džojpedu, stoga vam svakako preporučujemo da nabavite ovaj volan u slučaju da vožnji ovog tipa.





## Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



# GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



Logitech.

Designed to move you™







Magazin

# IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama





# WIKOM TO SOFTWARE



autor i urednik Software sekcije: Srđan Bajić

Izađe tako i treći, poslednji paket zakrpa za XP. Majk kaže – to je to. A korisnici samo rolbekuju. Projekat koji je trebalo da prođe u senci prvog servisnog paketa za Vistu, dobio je jednaku količinu publiciteta kao i Vista SP1. Sledeći Windows najavljen je za 2010. godinu, a danas je već polovina 2008., tako da je za očekivati da Vista doživi sudbinu Milenijuma (dobro, ajde, ne baš takvu) i bude preskočena u evolucijskom koraku sa XP-a na taj neki novi Windows. Izaći će i SP4, ako mene pitate, isto kao što je izašao i za NT koji je imao čak mnogo jačeg konkurenta, plavi XP. No, ruku na srce, ni start XP-a nije bio sjajan. Korisnici su i sa njega rolbekovali na stabilni Windows 2000 Professional, koji je u tom trenutku radio kao sat, za razliku od bagovitog i rovitog XP-a. Stvari su počele da dolaze na svoje mesto nakon prvog servisnog paketa, da bi puštanjem drugog servisnog paketa u promet, tek tri godine nakon inicijalnog puštanja u prodaju, XP dobio sliku koju ima danas. SP2, mali operativni sistem u sebi, izbrisao je preostale dve-hiljadarke sa diskova i apsolutni primat dao XP-u. Gde je Vista danas? Godinu i

kusur je prošlo od pojave, a ljudi i dalje viču a-a. SP1 nije doneo nikakve epske promene, doduše, kao takav nije ni najavljen, što nije ubedilo nepoverljivu masu da promeni sistem, pogotovo onu koja se već opekla (uključujući i mene koji sam januarsku verziju ultimate Viste skinuo posle dve nedelje). Šta ćemo, dakle, imati te 2010. godine? XP koji će već sledeći mesec prestati da izlazi iz MS fabrike, sa eventualno četvrtim servisnim paketom koji će se doneti "minor security and crashbug fixes, new version of Microsoft small-software-that-no-one-on-earth-is-using" i hiljadu seeder-a na torentima, Majkrosoft Vistu sa drugim servisnim paketom koji će je učiniti podobnom za upotrebu i primamljivom za apejti, i taj novi Windows 7, trenutno imena "Vienna", rovit, bez servisnih paketa, sa problemima sa drajverima i tcpip.sys-om, koji je užasno teško haknuti. Ko zna, možda nam standard toliko skoči da možemo kupiti Mac i opredeliti se za sledeći OS X i sve ove probleme lagodno zanemariti, ali u realnom razvoju događaja, čeka nas jedno isto. Samo da taj Vista SP2 uradi posao, jer bez njega XP i dalje živi i postaje

svakim danom sve više zastareo. Nisam zaboravio ni Linuks, ali on je namenjen samoproklamovanoj IT eliti, što većina korisnika svakako nije. Nisam valjda ni ja, jer koristim XP, a Ubuntu sam butovao samo kad sam morao zbog faksa.

ln di ada njuz, neki američki komitet redefinisao je broadband. Po novoj definiciji, sve što je niže od 768kbps više nije širokopojasni pristup, tako da Telekom može da oladi sa onom svojom reklamom. 1mbps, trenutno najbolja ponuda koju ima naš dragi monopolista, spada u "nizak broadband", te je stoga i Telekom nizak, zastareo, smešan i sve ostalo najgore. Ha, eto, kad već ne mogu preko žalbe, mogu ovde. Htedoh u pridevima da napišem i istočni, al' se onda setih da je i Japan na istoku, a da je pritom zajebaniji od zapada. Gde smo onda mi? A, da, raširenih nogu i nigde. Da bar imamo Net ko ljudi i mobilnu ponudu, pa da znamo zašto smo ih raširili, nego ih širimo bez nadoknade. Šta reći, izgleda da volimo tako.

Sve ovo ispod je softver. Willkommen, welcome, добро пожаловать, dobro došli.



# SUSPENDOVAN COREAVC

**C**oreAVC projekat, sjajni kodek koji se koristi i na Windows-u i na Linux-u za gledanje visokodefinicionih filmova, povučen je sa Google Code sajta zbog žalbe o kršenju autorskih prava. Ne zna se ko je podneo žalbu, ali je zbog američkog zakona o zaštiti autorskih prava (DMCA), Google morao da skine ovaj softver sa svog sajta.

Sam Google nije mnogo govorio o slučaju: "Kao odgovor na žalbu koju smo dobili na osnovu DMCA zakona, uklonili smo projekat coreavc-for-linux". Ukoliko želite, na ChillingEffects.org možete videti DMCA žalbu koja je uzrokovala skidanje sa sajta. CoreCodec, organizacija koja stoji iza ovog projekta, kaže da radi punom parom na vraćanju projekta, kao i na punoj Linux verziji kodeka koji je već dve godine u test fazi: "Planiramo izdavanje CoreAVC-a za Linux. Projekat je završen još pre dve godine, samo čekamo pogodan trenutak da ga izbacimo. Isto važi i za CorePlayer za Linux koji je odavno završen. Radimo na ovoj žalbi, da bi Google što pre vratio projekat gde je i bio", rečeno je na CoreCodec forumu.

CoreAVC nije besplatan, ali to ne sprečava mnoge korisnike da ga koriste kao primarni kodek pri gledanju HD filmova. Prednost CoreAVC-a u odnosu na ostale kodeke je prevashodno to što smanjuje hardverske uslove potrebne za nesmetanu reprodukciju HD materijala.



CORECODEC  
**COREPLAYER™**

## ANIMOTO – kreiranje klipa preko Neta

Video editing je deo u informatici u koji velika većina uopšte ne zalazi. Ipak, s vremena na vreme javi se potreba da zguramo neki trominutni klip ili prezentaciju. Tad nastaje problem. Počinju sati guglovanja da bi finalni proizvod naše kreacije ipak ličio na nešto iz ovog milenijuma. ANIMOTO nam je malo olakšao život odličnim softverom koji od vaših slika i odabrane muzičke teme pravi vrhunski video klip.

Ekipa koja je napravila ANIMOTO sastoji se od filmskih tehničara i producenata koji su rešili da naprave softver za automatsku produkciju profesionalnih video klipova i trejlera. Zahvaljujući patentiranoj tehnologiji, svaki film je potpuno jedinstven i prilagođen muzici i "raspoloženju" koje korisnik želi da prenese.

Korisnicima je omogućeno da za "Dž" naprave klip od pola minuta, koji se sastoji od desetak slika i muzike koju korisnik odabere. Nakon odabira materijala, ANIMOTO preuzima stvar na sebe, sklapa, renderuje, i šta se sve već radi u video produkciji, i nakon 5 do 10 minuta servira finalnu verziju videa koju je opet moguće remiksovati kako bi se dobili drugačiji efekti. Za svega tri dolara, korisnik dobija mogućnost kreiranja klipa neograničene dužine,

i povrh svega, neograničen broj remiksa, pri čemu stare verzije ostaju zapamćene, što praktično znači i neograničen broj različitih verzija, uz malo više cimanja. Za 30 dolara dobijate godišnju propusnicu s kojom možete da kreirate koliko hoćete filmova, dužine koju sami odaberete. ANIMOTO ima i program preporuke, a i vrlo zanimljiv sajt i trejlere koje možete gledati dok se vaš film renderuje.

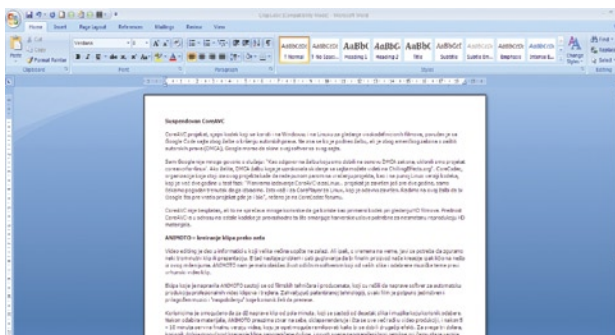


**ANIMOTO®**

## Kačite blog direktno iz Word-a

Microsoft Office Word 2007 doneo je vrlo zanimljivu opciju koja se zove "Publish". Pomoću nje je moguće direktno iz Worda okačiti tekst na WordPress, Blogger, Live Spaces i slične, a moguće je uneti i novog provajdera. Kako?

- New -> New Blog Post -> Create
- Kliknite "Register Now" u prozoru koji se potom pojavi
- Izaberite provajdera
- Next, pa ukucajte adresu bloga, username i password
- Za upload slika kliknite "Picture Options" ili odaberite "My Own Server" ako sliku kačite na neki drugi server
- U Upload URL ukucajte FTP adresu gde hoćete da stavite sliku, a u Source URL trenutnu adresu slike
- Kad kliknete OK dobićete potvrdu ako sve prođe kako treba
- Napišite tekst i koristite Publish za slanje na Net, a možete da istražite i dodatne opcije





# KAKO SPREČITI PAD SISTEMA

Pad sistema jednom u šest meseci nije ništa strašno. Opsujte što niste snimili poziciju, restartujte komp i lepo sve ispočetka. Ali, kada se u nedelji zareda dva ili tri pada, računajte da imate problem koji će da vam pokvari naredne nedelje, pa i mesece, ako problem ne rešite. Više od 50% sistemskih padova i BsoD-ova može biti rešeno jednostavnim debagovanjem.

**K**ad im sistem pada, ljudi obično krenu da reinstaliraju sve žive drajvere i programe, posle čega usledi i restart sistema, jer prethodni postupci nisu urodili plodom. Naravno, sve bi bilo lakše kad bi znali tačno koji proces ili servis uzrokuje pad i pri kojim okolnostima. Uzrok se može saznati gledanjem u pasulj ili, bolje, korišćenjem Microsoft-ovog programa WinDbg. U sledećim pasusima pročit ćete kako pravilno da konfigurirate WinDbg i svoj sistem, tako da kad sledeći put padne, možete u tri minuta da nađete krivca i spakujete mu krpice. Sistemski padovi imaju tu osobinu da ih najčešće uzrokuje jedan pokvareni drajver ili servis, koji tu svoju pokvarenost često ponavlja i unosi nervozu u igrački Zen.

Prva stvar je, naravno, skidanje WinDbg-a sa Microsoft-ovog sajta. Besplatan je i mali, tako da ne bi trebalo da bude problema. Softver će informacije za debug da crpi iz takozvanog Memory dump-a, odnosno slike memorije pre pada sistema. Tu dolazimo do sledećeg koraka – podešavanje Memory dump-a. Desni klik na My Computer - Properties - Advanced - Startup and Recovery - Settings. U donjem delu prozora je System Failure sekcija. Štiklirajte prve tri stavke, a kod debugging information, izaberite Kernel memory dump. Kernel dump sadrži sve podatke koji su se nalazili u kernelskom delu memorije operativnog sistema. To će nam biti dovoljno za inspekciju. Izaberite lokaciju za smeštanje dump-a (recimo C:\MEMORY.DMP) i, ako imate viška mesta na disku, štiklirajte Overwrite.

Pokrenite debager windbg.exe. Primetićete jedno veliko ništa. To je radni prostor. Za sledeći korak potrebna nam je takozvana tabela simbola. Tabela simbola nastaje prilikom kompajliranja programa, odnosno prevođenja iz programskog jezika u mašinski kod, i sadrži razne pokazatelje, njihove pozicije i atribute. Obično tabela simbola nije spakovana u .exe, pa je moramo potražiti na Netu. Microsoft ima veliku Windows tabelu simbola koja je dostupna svim korisnicima.

Nju ćemo morati da svučemo, da bi windbg mogao da radi kako treba. Sledeća podešavanja su neophodna File - Symbol File Path, i kucajte SRVCLOKALNI\_DIREKTORIUMhttpmsdl.microsoft.com/downloadsymbols Naravno, ono lokalni direktorijum potrebno je zameniti adresom gde želite da simboli budu smešteni. Bilo koji direktorijum. Ako su se prilikom restarta ili kasnije instalirali neki sistemski apdejti, moraćete podesiti još neke stvari, jer je sistem promenjen od prošlog pada. File - Image File Path i kucajte c:\windows\system32; httpwww.alexander.com\SymServe Sledeće je učitavanje dump-a. File - Open Crash Dump. Pronađite onaj MEMORY.DMP, ili kako ste ga već nazvali, i otvorite ga. Debager ovde kreće da otvara fajl i učitava tabelu simbola, tako da taj deo može potrajati. U slučaju da nemate internet konekciju, ukucali ste loš path ili firewall blokira program, dobićete grešku. Ako je uzročnik pada nepotpisani softver treće strane, verovatno ćete dobiti sledeće obaveštenje ERROR Module load completed but symbols could not be loaded for driver.dll Unable to translate address bf9a2700 with prototype PTE Probably caused by driver.dll (driver+44bd) Nemojte se sekirati, može i bez toga. Sad smo došli do debaging dela. Kad se ispis završi, dole u konzoli možete kucati dve stvari [analyze -v i lmv. Prva komanda izbacuje podatke o stanju sistema pre pada i ukazuje na mogućeg krivca, dok druga ispisuje informacije o učitanim drajverima. Preporučujemo prvu komandu. Ona će izbaciti set mašinsko-engleskih podataka na osnovu kojih je, u najvećem broju slučajeva, moguće prepoznati krivca. Podataka nema puno, pa lepo prođite kroz njih, da bi koliko-toliko razumeli o čemu se radi. Pri dnu teksta, pod IMAGE NAME, stajace potencijalni krivac. Ako je u pitanju servis ili proces, rešenje je jednostavno – reinstalacija ili brisanje aplikacije. No,

ako je u pitanju drajver, možete uraditi sledeće – kucanjem lmv dobićete listu svih drajvera na računaru. Koristite pretragu da pronađete svog krivca i u njegovom odeljku probajte da pronađete informacije o proizvođaču. Idite na njihov sajt ili ih kontaktirajte i izložite problem. Često je potrebno samo instalirati novu verziju drajvera.

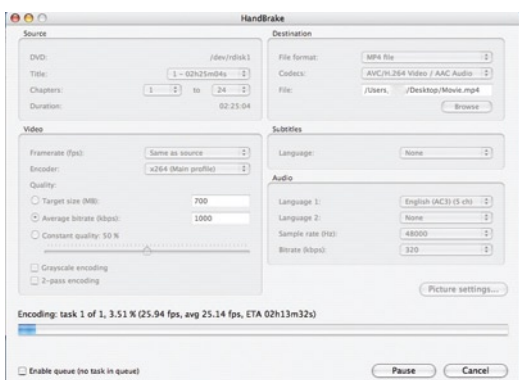
Ovaj proces pomoći će vam da rasvetlite 50-70% svojih padova. No, šta ćemo sa ostatkom Evo nekoliko saveta koji vam mogu biti korisni kad ne ide sve tako lako kao što je opisano gore.

Proverite memoriju – ako su uzročnici padova različiti ili nejasni, postoji mogućnost da imate problem sa memorijom. Iako je mali broj takvih slučajeva, vredi ispitati i tu mogućnost. Skinite program memtest86 i čekirajte svoju memoriju. Tražite dalje – često ćete kao krivce nalaziti ključne windows servise – ntoskrnl.exe ili win32.sys. To, naravno, ne znači da je Windows loše kodiran pa je zbog toga pao. U ovakvim slučajevima je obično problem to što je neki sporedni drajver pozvao ove servise i prosledio im loše argumente ili instrukcije, što je onda dovelo do pada. Slična situacija je i sa antivirusnim programima. Pošto antivirus radi veoma nisko na memorijskom nivou i konstantno je zaposlen, često se desi da je on na vrhu steka memorije, a pošto nije Windows obeležen, postane jedan od glavnih sumnjivaca za pad. Tako da je mala verovatnoća da je antivirus ili neki drugi sigurnosni alat uzrokovao pad, pogotovo ako dolazi od renomiranih proizvođača kakvi su Kasperski, Avast, AVG ili drugi. U ovim slučajevima, naredba lmv može biti naročito korisna, jer pomoću nje možete detaljno ispitati sve drajvere koji su vam instalirani.

Najvažnije u svemu ovome je da se ne jedite puno. Jer čir je stvar koja se teško debuguje.

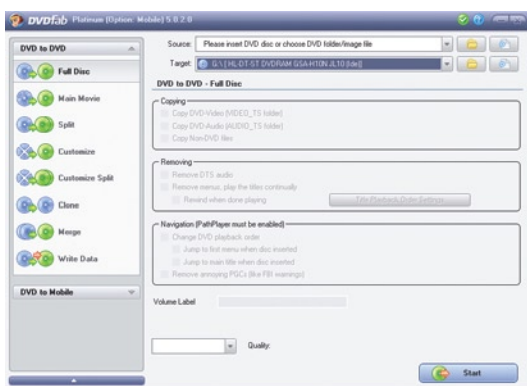


# DVD RIPPING TOOLS



## Handbrake (OS X, Linux, Windows)

Iako primarnu namenu ima u konverziji DVD podataka u sadržaj za prenosive uređaje, kao što su iPod, PSP i konzole, Handbrake i tek tako ima mesto i na desktopu. Brz i besplatan, Handbrake će čak i sa zaštićenih DVD-ova da pročita audio i video materijal i prebaci ga u MPEG-4 ili H.264. Podržani su i mnogi audio izlazni formati, a neki od njih su Vorbis, MP4, AAC i OGM. Ipak, Handbrake ima i nekih mana. Ako je vaš DVD napunjen random AVI, MPG i WMV filmovima, program neće ništa pročitati, a ne komunicira baš dobro ni sa DST audio fajlovima i solo VOB diskovima. Ripovanje filmova je zaista brzo i jednostavno, i posle prvog puta obavlja se po automatizmu (ljudskom).



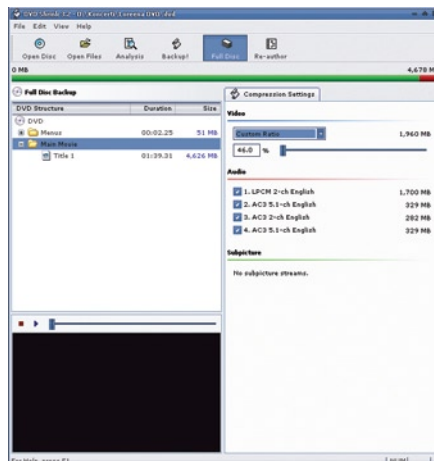
## DVDFab HD Decrypter (Windows)

Program koji se specijalizovao u razbijanju zaštite. Kako originalni DVD-ovi imaju običaj da budu "copy-protected", tako ih ne možete presnimiti na disk običnim copy-paste. DVDFab će ukloniti sve probleme koje mogu napraviti RC, CSS, APS, RCE, UOP i Sony ARccOS algoritmi, i vaš DVD/BluRay/HD-DVD jednim klikom prebaciti na HDD ili prazan DVD, sa sve menijima, titlovima i dodatnim scenama. Osnovno izdanje nema mogućnost kompresije, ali ako pazirate Platinumsku verziju programa, eto vam novog igrališta.

## DVD Shrink (Windows)

Prvi izbor mnogih korisnika kad je reč o kompresiji. Međutim, ovaj softver može da se diči i odličnom generalnom funkcionalnošću i efektivnošću, a opet jednostavnim i praktičnim interfejsom. DVD Shrink će, bez problema i gubljenja puno kvaliteta, da prepolovi veličinu filma, pri čemu je korisniku napravljena opcija da pojedine delove filma potpuno izbaci, kao što su meni, titlovi ili ekstra scene, radi smanjenja ukupne veličine. Kompresiju možete sami da podesite, zavisno od potreba. Posao obavlja

brzo, a operacije se pokreću u nekoliko klikova, bez nepotrebnog budža. Zanimljivost u vezi sa ovim programom je ta što se više ne razvija, ali i pored toga predstavlja jedan od najjednostavnijih, a opet najmoćnijih alata za DVD manipulaciju.



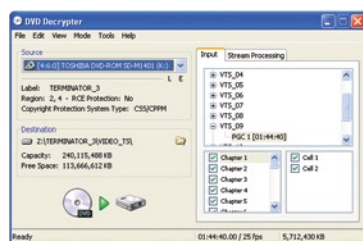
## MacTheRipper (Mac OS X)

Kao i DVDFab, i MacTheRipper je osnovnu funkciju pronašao u razbijanju zaštite i ripovanju DVD-a na disk, ali je, za razliku od DVDFab-a, besplatan, i na žalost većine korisnika, programiran za Mekintoš. MacTheRipper uspešno otklanja CSS, RCE, UOP i ARccOS zaštite, te namešta regionalni kod na "0". Pridodate mu aplikaciju poput Handbrake-a i imaćete punu funkcionalnost za 0 dinara (ako se ne računaju one hiljade što ste dali za Mek). Kao i većina Mac softvera, lak je za korišćenje, a jednostavnim interfejsom štedi vreme i živce.



## DVD Decrypter (Windows, OS X)

Za sve dobre ljude koji se pitaju gde je nestala lepota Courier New fonta u današnjem softveru, ovo bi trebalo da bude prvi pik, jer je program u abandonware-u već duže vreme, pa je taj Courier New tu da ostane. Vrlo jednostavan i lagan, Decrypter takođe služi za razbijanje zaštite i ripovanje diska, ali zbog neažurnosti, teško da će ukloniti nešto što nije CSS ili Macrovision skreml. Program je besplatan, te je zbog toga i prirodan izbor za sve slobodne narode sveta.



## Dodatak: DVD43 (Windows)

DVD43 nije pravi ripping softver, ali je vrlo korisna alatka ako se često bavite prebacivanjem video materijala sa jednog mesta na drugo. U pitanju je servis koji radi u pozadini (system tray-u) i automatski ubija zaštitu diska kad ubacite DVD. Nakon toga možete lepo, k'o ljudi, da prebacite film na disk i napravite hiljade kopija istog. Naravno, u okviru jednog diska, jer je bilo šta drugo nezakonito.



## SOFTWARE

drop.io

[About](#)
[Custom](#)
[FAQ](#)


© 2007-2008 dree.io

1 Name your drop: dropio [ipwso1db]  
Minimum of 3 characters

2 Upload Media: Add Files  
0 files added, 0 of 100MB used [Uploads](#)

3 Choose your settings:  
 Password protect:  Optional  
☒ 1 year from last visit ☐ You can remove later.  
 Delete drop: ☒ View Only ☒ View & Edit ☐ View, Add & Delete  
 Others can: ☒ View Only ☒ View & Edit ☐ View, Add & Delete

[You agree to the drop in \[Privacy Policy\]\(#\) & \[Terms of Use\]\(#\).](#)

4 Drop it.

**MediaFire**  
Free File Hosting Made Simple

[Upload Files](#) [My Files](#) [My Account](#) [Create a Free Account](#) [Login](#)

Tell us what you think

I want to upload  from

- 100% Free
- Unlimited Disk Space
- Up to 100MB per file
- No Sign Up Required
- Read Size FAQs

**Upload File to MediaFire**

By uploading files, you agree to both our AUP and TOS

By leaving any content available through MediaFire, you represent and warrant that you own all right, title and interest in the same.

- Share files and images with all of your friends and upload them only once
- Link to files from your MySpace page, your blog, or forums
- Upload an unlimited number of files to share with friends and family or storage
- Use folders to easily share groups of files or create galleries for all your images
- No registration necessary and no software to install
- Keep frequently used files online for easy access from any computer with an Internet connection

**lifehacker** "The service is really well made, especially the upload progress page, which gives you a nice view of your upload progress, speed, and estimated time to complete the upload."



don't lose, access anywhere

---

[Home](#)   [Individual](#)   [Business](#)   [Enterprise](#)   [Sign up](#)

## Online File Storage and Collaboration

Box.com is a web-based service that lets you store files online, share with other people, and collaborate on projects. [Learn more.](#)



-  Upload any type of file  
Upload Word documents, photos, spreadsheets, videos, or anything else you want to store online.
-  Access files from anywhere  
Box.com is accessible from any web browser, so you can get to your files from home and abroad.
-  Collaborate with anyone  
Create shared folders to work and discuss with clients, colleagues, or friends.
-  Edit documents and photos online  
Use compatible Google apps; you can edit your documents and photos directly through the web!

[Learn more about Box](#) or sign up now ➔

---

 Looking at Box for your business? Check out our [Box Enterprise product](#).

By signing up you agree to Box.com's terms of service.  
Please don't post illegal content. (If you do we'll remove it immediately.)



### Store files for yourself



### Share files with friends

Sharing with friends, co-workers, or family is easy when you all add and update files in a shared folder.



### Share files with the world

Some ideas are too good to keep to yourself. Share them in a public folder that only you can update.

Svim korisnicima Windows Live naloga, Microsoft je napravio skladište koje je tek pre nekoliko meseci izašlo iz beta. Kapacitet po korisniku je 5GB (besplatnih), a servis se zasniva na folderima od kojih su tri glavna – privatni folder, share folder i public folder. Kao i Box.net, i Windows Live ima RSS podršku, ali, za razliku od Box-a, maksimalna veličina fajla je 50MB.



Keep your latest files with you, no matter which computer you're using.

Install FolderShare for free and you can:

- Keep files in sync across your computer
- Share folders with friends.
- Access your files from any computer.

[Learn more](#)

Sign in to Foldershare

E-mail address:

Password:

[Forgot your password?](#)  
[Privacy Statement](#)



# EPILOG: MICROSOFT I YAHOO!

Ravno tri meseca nakon što je Stiv Bolmer (CEO Microsoft-a) bacio ponudu od 44.6 milijardi dolara na sto direktora Yahoo-a, cela priča dobila je epilog – Microsoft odustaje od kupovine.

Trećeg maja, Bolmer je uputio zvanično pismo Džeriju Jangu, direktoru Yahoo-a, u kom mu objašnjava da je Microsoft, zbog tvrdoglavosti i nepopustljivosti jednog od pionira Interneta, prinuđen da se povuče iz cele priče. Pre nego što se bacimo na pismo, podsetićemo vas o dešavanjima u prethodnih nekoliko nedelja.

Prvo je početkom aprila Microsoft dao ultimatum Yahoo-u na već odbijenu ponudu, uz rok odgovora od tri nedelje. Ponuda je ponovo odbijena, i tada se spekulisalo o tome da bi Yahoo mogao da potraži pomoć u udruživanju sa kompanijom AOL, čime bi priča dobila drugu dimenziju, i o tome da će Microsoft pokušati "na silu" da kupi Yahoo, zaobilazeći direktore i pitajući deonikare. U međuvremenu se dogodilo to da je akcija Microsoft-a izgubila cenu, te je, zbog dela dogovora koji predviđa kompenz Microsoft-ovih hartija za Yahoo-ove, i cela

ponuda pala sa 44.6 milijardi na 42, zbog čega je Microsoft rešio da predefiniše ponudu. Dve strane konačno su sele za sto 2. maja, kada se predviđao konačan rasplet (dogovor). Bolmer je Jangu tada predočio bolju ponudu, po kojoj bi akcionari Yahoo-a dobili 33 dolara po akciji, umesto prvobitnih 31. Ponuda je tada dobila nešto manje od 5 milijardi na ceni. Ipak, ni to nije bilo dovoljno. Trećeg maja, Jang i Dejvid Filo (koosnivač Yahoo-a) ponovo su se našli sa Bolmerom, da bi mu rekli da do dogovora može doći jedino ako prodajna cena akcije bude 37 dolara (poslednji put kad se to desilo kalendar je pokazivao januar 2006.), što bi značilo da Microsoft mora da iskešira čak 55 milijardi dolara. Nedugo potom, usledio je Bolmerov odgovor.

U svom pismu, Stiv Bolmer je podsetio na povećanje Microsoft ponude na 33 dolara, rekavši da je verovao da će Yahoo prepoznati priliku koju je na početku video i Microsoft. To, po njegovim rečima, nije bilo dovoljno, jer je Yahoo insistirao na dodatna 4 dolara po akciji. "Takođe, nakon dodatnog razmatranja ovonedeljnih pregovora, jasno mi je da za

Microsoft nije povoljno da svoju ponudu iznese direktno akcionarima. Ovaj potez bi uključivao posredničko takmičenje i, eventualno, trampu. Naši razgovori sa vama naveli su nas da zaključimo, da biste preduzeli korake kojima bi Yahoo postao neinteresantna akvizicija za Microsoft.", rekao je Bolmer vezano za odustajanje Microsoft-a od "nasilne" kupovine. Pod "koracima", Bolmer je mislio na to da bi se Yahoo okrenuo "outsourcing"-ovanju Google reklamnog sistema, što bi bilo nepovoljno za Microsoft. Bolmer je pismo zaključio formalnim povlačenjem ponude i zaključkom da su Yahoo-ovi direktori i akcionari okrenuli leđa odličnoj ponudi, koja bi donela prosperitet obema firmama.

Kao epilog, u ponedeljak, 5. maja, akcije Yahoo-a pale su za 16 procenata, što je polovina ukupne dobiti koju je donela prvobitna ponuda početkom februara. Cena akcije u ponedeljak bila je 23.98 dolara. Sa druge strane, Microsoft-ove akcije skočile su za 2%. Razmatrajući situaciju, analitičar kompanije Standard & Poor's Skot Kesler, rekao je kako ovaj potez stavlja ogroman pritisak na Džerija Janga da donese rezultate i povрати cenu akcijama kompanije. Direktor i osnivač ima nekoliko meseci da uveri Wall Street da je njegov potez bio pametan, jer bi u protivnom bio smenjen ili prinuđen da prihvati eventualnu nižu ponudu, u slučaju da se Microsoft vrati u priču. Sam Jang pozdravlja pritisak: "Cela Microsoft saga pretvorila nas je u još jaču i fokusiraniju firmu, sa još većim osećanjem vrednosti."

Microsoft-u je tako ostalo nešto keša viška u novčaniku, koji bi mogao da potroši na novog partnera. Analitičari smatraju da bi potencijalni partneri mogli biti neki od social-networking sajtova poput MySpace-a, Facebook-a ili LinkedIn-a. U priči je i već udavan AOL, koji bi tako dobio dva prosca – Microsoft i Yahoo.







POLYPHONY  
DIGITAL



PLAYSTATION  
Network

granturismoworld.com



# **GRAN TURISMO** 5 *Prologue*™

THE REAL DRIVING SIMULATOR



**CT Computers**

Member of  
ComTrade Group

Zvanični distributer za Srbiju

Call Center - 011 201 5678

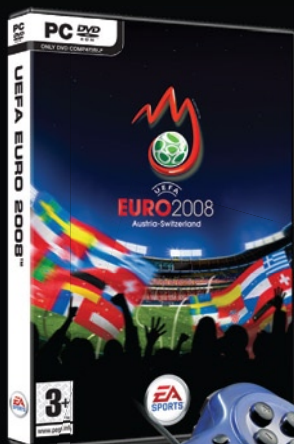
[www.comtradeshop.com](http://www.comtradeshop.com)

*This is living*

PLAYSTATION.3



## akcija 01 EURO2008 + 2 gamepada



# 2.999,00

Uz kupovinu EURO2008  
dobijate na poklon dva  
Logitech Precision  
gamepada



## akcija 02 iPod nano + splitter & slušalice



# 13.590,00

Po ceni standardnog iPod nano plejera  
Slušajte muziku u dvoje  
uz dva para slušalica i jedan iPod.

## akcija 03 Nintendo DS Light + Prince Caspian

samo za članove privilege kluba



# 17.499,00

Kupovinom konzole  
Nintendo DS Light,  
dobijate novi planetarni hit  
The Chronicles of Narnia  
Prince Caspian



# samo za članove privilege kluba

\* Ukoliko već niste član GameS Privilege kluba, a želite to da postanete, posetite [www.game-s.co.yu](http://www.game-s.co.yu) gde možete naći sve potrebne informacije

### GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju  
igara, konzola i prateće igračke opreme.

**GameS Beograd**  
Dečanska 12,  
Tel/Fax: 011/3345 062  
[decanska@game-s.co.yu](mailto:decanska@game-s.co.yu)

**GameS Novi Sad**  
TC "Sad Novi Bazaar",  
Bul. Mihajla Pupina 1,  
Tel.: 021/521 357  
[bazaar@game-s.co.yu](mailto:bazaar@game-s.co.yu)

  
DeltaCity

**GameS Delta City**  
Jurija Gagarina 16,  
Tel.: 011/3129 552  
[city@game-s.co.yu](mailto:city@game-s.co.yu)

NINTENDO DS.

PlayStation.2

Wii



PC CD-ROM

PSP

PLAYSTATION 3

  
XBOX 360.

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family,  
Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.